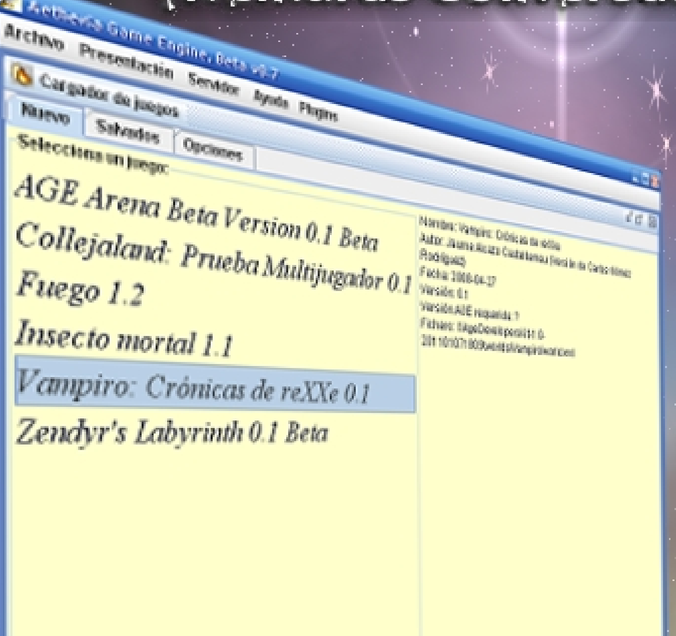
PUBLICACIÓN PARA AVENTUREROS · AÑO XI · SEGUNDA ÉPOCA · ENERO 2011 · NÚM.11

SPAC 2.0

Sociedad para la Promoción de las Aventuras Conversacionales



NOVEDAD TRANSILVANIA CORRUPTION

LITERACTIVA A VECES

MUDS

ENTREVISTA A DAMUC

Incluye el IDE PUCK

LLEGA AGE 1.0

Un nuevo entorno 100% hispano



ESCAPA DE LOS NAZIS

ESPECIAL IV MINICOMP



SPAC 2.0

Sociedad para la Promoción de las Aventuras Conversacionales

Sumario

nº 11

Marzo 2011

2ª época · Año XI



EDITORIAL

Al ser éste el primer número del SPAC del nuevo año, tenía pensado que este editorial debería estar dedicado a hacer balance del año 2010, pero mientras recopilaba material para el pdf encontré que alguien ya lo había hecho. Me permito, por tanto, la licencia de reproducir una entrada del blog de Incanus titulada "El 2010 en la Aventura".

"A modo de resumen, puedo decir que el 2010 fue un buen año para la aventura, aunque tuvo sus más y sus menos:

• El grupo del CAAD en facebook gana adeptos y utiliza las redes sociales para atraer nueva afición.

• En Julio cerró sus puertas Literactiva, un maravilloso fanzine on-line.

• Ese mismo mes y siguiendo el ejemplo pionero de Vampiro, comienzo la publicación de mis aventuras en facebook, partiendo por Ofrenda a la Pincoya e incluyendo a la fecha toda mi producción. Un tutorial de quien suscribe, publicado luego en SPAC, permite a otras personas sumarse a esta iniciativa y darnos a conocer más y más en las redes sociales.

• Por otra parte, la producción aventurera de la comunidad partió lenta (apenas 4 trabajos publicados a principios de Julio) pero fue tomando fuerza a lo largo del año, con algunas joyas como Héroes de la Mazmorra y Transilvania Corruption como sus puntos más altos.

• La CiviliComp fue lanzada en Enero y desconvocada en Septiembre por falta de quorum, pero sirvió de estímulo para que este autor creara Modus Vivendi, un relato interactivo que fue disfrutado por la afición y recibió una muy buena crítica, amén de unos hermosos premios sorpresa ;-)

• Hacia el final del año, se convocó a la IV Mini Comp: esta comp sí que resultó todo un éxito, tanto por las obras participantes como por la cantidad de votaciones (visto lo habitual en nuestra comunidad).

• Por las mismas fechas, se lanzó una iniciativa para remozar la web del portal del CAAD, con resultados ya visibles y muy prometedores.

• También en ese periodo, se lanzó el formato EPA (Elige tu Propia Aventura), un sistema de creación de libro juego para plataformas móviles: ya cuenta con un editor on-line así como con un intérprete para el sistema operativo android: descárgalo desde Android Market.

Así, 2010 fue un año que partió lento pero que fue ganando impulso, para llegar a un fin de año excelente y promisorio: nuevas aventuras, nuevos jugadores y nuevos autores, que suman a la comunidad su entusiasmo, esfuerzo y aportes.

Sólo queda trabajar para que este 2011 no afloje y que el CAAD y la aventura sigan creciendo. Yo, por mí parte, les mantendré informado desde estas páginas (qué cliché, Dios mío) y aportaré en lo que pueda a esta exigente pero fascinante afición de la literatura interactiva."

Disfrutad de este nuevo ejemplar en pdf de nuestro fanzine.

Un saludo,

Joruiru

Novedades Noviembre 2010 – Enero 2011

Nuevas Aventuras

Azul Fuerte.

Los ingleses disponen de la palabra Blue, que les sirve para nombrar el color azul y la tristeza. Es curioso que una misma palabra sirva para describir dos cosas tan diferentes. En mi caso van unidas.

El día era maravilloso, de un azul intenso y un sol radiante; pero los días nunca son perfectos. Empecé a sospechar algo cuando nos citamos en el parque. Nunca nos habíamos visto en el parque. Si eso ya me parecía raro, más lo fue que Marta llegara tarde. No era propio de ella. Algo pasaba y me estaba poniendo nervioso.

Wiki: http://wiki.caad.es/Azul_Fuerte

Cyclops.

Una presencia fantasmagórica se presentará de improviso como invitado a tus vacaciones en bote. Un muy pequeño librojuego ambientado en unas inocentes vacaciones en 1909.

Un librojuego de Baltasar el arquero.

Wiki: http://wiki.caad.es/Cyclops

Jack.

Whitechapel, Londres. 30 de Agosto de 1888. Jack McFly es un profesor de medicina que dedica su tiempo libre a observar a la gente de su barrio... pero su vida está a punto de cambiar, a la vez que comienza una de las leyendas más misteriosas de la historia.

Un librojuego de Joruiru.

Wiki: http://wiki.caad.es/Jack

Kävijä.

El equipo anual acaba de llegar a la base científica levantada en un islote entre los hielos...

Wiki: http://wiki.caad.es/Kävijä

La Pequeña Cerillera.

"¡Qué frío hacía!; la nieve y la noche comenzaban a caer lentamente sobre la ciudad aquel día de San Silvestre, el último del viejo año. En medio del frío y la oscuridad crecientes, una pobre niña vagaba sola por las calles, descalza y con la cabeza descubierta [...]. Volvíase a casa hambrienta y medio helada, ¡y parecía tan abatida! Rendida, se sentó en el suelo, en un ángulo que formaban dos casas –una más saliente que la otra–, y se acurrucó hecha un ovillo."

Así empieza La Pequeña Cerillera, una adaptación del cuento clásico de Hans Christian Andersen.

Wiki: http://wiki.caad.es/Pequeña_Cerillera,_La

Saloon.

Bienvenido al Saloon de Caldweld City.

Estás a punto de enfrentarte a una aventura creada por el peculiar Jhames.

Puedes esperar muchas cosas de ella, algunas se cumplirán y otras no, pero lo que sí que te aseguro es que te reirás.

Ha pasado algo en este olvidado Saloon del far west que los personajes pretenden ocultar, pero para eso estás tú ahí, para descubrir qué es lo que esconden.

Debes hablar mucho con los personajes, todos tienen una historia que contar, sobre todo acerca de los demás. Ellos te irán guiando acerca de lo que tienes que hacer.

Examínalo todo y fíjate bien en las descripciones, hay muchas pistas escondidas.

Déjate llevar por el ambiente del Saloon y... ¡¡ que te diviertas forastero !!

Wiki: http://wiki.caad.es/Saloon

Soy Anüak.

Me llamo Anüak Bendalí y soy neuropsicólogo. Se me ofrece traspasar la última frontera: la barrera física entre cerebros. Analizar la mente desde una perspectiva nunca antes conocida. Recorrer sus laberínticas estancias, sus espacios y recovecos. Percibir el alma de otro, sea lo que sea que esto pueda significar. Por nada me perdería tan magnífica oportunidad.

Relato de hiperficción participante en la IV MiniComp.

Wiki: http://wiki.caad.es/Soy_Anüak

Pánico a la caída.

Ópera prima de Louen ambientada en en el mundo de H. P. Lovecraft. Versión 1.2

Descarga:

http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1746

Colditz.

Agosto de 1944, Prisión Alemana Oflag IV-c, Castillo de Colditz. Vuestro plan de fuga está casi acabado, y estás dispuesto a escapar esta misma noche por el túnel que habéis construido durante meses, pero un lamentable incidente puede frustrar tus planes de fuga...

Wiki: http://wiki.caad.es/Colditz



NOVEDADES NOVIEMBRE 2010 – ENERO 2011

Nacional

IV MiniComp.

A una petición de Grendelkhan en el foro del CAAD de alguna Comp antes de final de año, Baltasar el Arquero recogió el guante y convocó la IV edición de la MiniComp, una competición de aventuras breves y con limitación en el número de localidades y en el de objetos.

La Comp ha sido todo un éxito, con nueve aventuras presentadas. De todas ellas puedes encontrar su correspondiente review en este número.

http://wiki.caad.es/IV_Mini_Comp

Liberada la versión 1.0 de AGE.

Al-Khwarizmi anuncia el fin de la fase beta y la salida de la versión 1.0 de Aetheria Game Engine.

Puedes leer todos los detalles de esta noticia en este número del SPAC.

EPA: Elige tu propia aventura

Emezeta nos presenta el desarrollo de una aplicación para sistemas Android en la que disfrutar de librojuegos, creados en formato XML.

http://foro.caad.es/viewtopic.php?f=16&t=4347

Literactiva en la sección de descargas.

Tras el triste cierre de Literactiva, Jenesis ha realizado el arduo trabajo de recopilar todo el contenido de la web y subirlo en formato de archivo de texto a la sección de desacargas del CAAD.

http://www.caad.es/ficheros/articulos/literactiva_completa.txt

Concurso de aventuras Mondo Pixel.

Aprovechando que un amiguete les ha pasado unos ejemplares de los documentales "Get Lamp" y "BBS The Documentary", la gente de Mondo Pixel organiza un concurso de aventuras de texto.

Detalles en:

http://www.mondo-pixel.com/2010/12/09/concurso-gana-una-copia-del-documental-get-lamp/

El CAAD en Meristation.

Aunque muy de pasada, en el podcast de Meristation 4x14 realizan un breve comentario sobre las aventuras conversacionales, nombrando al CAAD.

http://www.meristation.com/v3/url_redirect.php?id=cw4cfcef2017197&idr=cw4cfcef2017197

INTERNACIONAL

Disponible SPAG #59.

Con cambio de editor incluido, el nuevo número de esta publicación llega cargadito exclusivamente de las reviews de las aventuras participantes en la IFComp 2010 y en la IntroComp 2010.

http://www.sparkynet.com/spag/backissues/spag59.html

Creating Interactive Fiction with Inform 7.

Aaron A. Reed ha publicado un libro sobre *"Cómo crear Ficción Interactiva con Inform 7"*. Disponible en varias tiendas online y, además, en formato electrónico para Kindle (notad que no es necesario tener un ebook Kindle para leer su formato electrónico, hay lectores para todo tipo de aparatos portátiles, desde el iPhone hasta Android, etc).

El libro lleva incorporado un juego completo de Aaron llamado Sand Dancer. Aaron hace hincapié en que es un juego hecho y derecho, al mismo nivel que sus trabajos anteriores, para destacar que el libro enseña cómo crear una obra completa de Ficción Interactiva, de principio a fin. Vamos que no es un ejemplo simple del tipo La Juguetería, Ruinas, u otros ejemplos habituales de los tutoriales y manuales habituales. El juego está disponible en todas sus fases de desarrollo, incluido el código fuente, desde el capítulo 3 al 11, esto es, se puede consultar el código fuente de cada capítulo, gratis.

Comentario por Andrew Plotkin:

http://gameshelf.jmac.org/2010/09/creating-interactive-fiction-w.html

Quest 5 se hace open source.

Así es. Jhames nos deleita con la noticia de que Quest, el sistema de desarrollo de Ficción Interactiva implementado en .NET, ha publicado su código para desarrollos abiertos en su nueva versión 5.

Esta nueva versión 5, que aún sigue en estado beta, involucra una reescritura completa del sistema. Y como Jhames ha indicado, es una grandiosa oportunidad para que los desarrolladores de nuestra comunidad de habla hispana podamos contribuir a fijar un rumbo de desarrollo que nos beneficie directamente.

Alex, el creador de Quest, ya ha subido los códigos fuentes del proyecto a un repositorio público en Codeplex.

En la wiki del proyecto se puede descargar el avance actual para instalarlo (sólo Windows) y, además, se pueden obtener un par de juegos-ejemplo, sobre todo uno muy interesante en el que se embebe un vídeo de Youtube en la aventura (aprovechando la interfaz HTML del programa).

De los ejemplos, no olviden mirar el código de los juegos. Usan una estructura XML bastante interesante y muy ordenada. Me atrevo a decir que exquisita. :) Seguro que sirve de inspiración para los desarrolladores. :)

http://www.axeuk.com/phpBB3/viewtopic.php?f=10&t=2305

Zarf se hace indie.

Andrew Plotkin ha decidido dejar su trabajo para dedicarse plenamente a la Ficción Interactiva. Traduciendo de sus palabras: *"La locura espacial ha llegado y es el momento de hacer esto. No puedo hacer esto (la IF) más en mi tiempo libre; tengo un montón de trabajo que terminar en el mundo IF, y se come todo el tiempo cuando salgo de mi trabajo de diario (el de la vida real)".*

Para ello ha decidido dejarlo para fin de año y ha montado un proyecto en Kickstarter (web para financiar proyectos vía donantes) con una suma total de 8000 dólares. El proyecto es llevar al iPhone, iPad e iTouch su nueva aventura, llamada "Hadean Lands".

http://gameshelf.jmac.org/2010/11/zarf-goes-independent-hadean-l.html

Steve Meretzky: ¨¿Han muerto las aventuras?"

Steve Meretzky es uno de los desarrolladores de aventuras más importantes de la historia, miembro de Infocom y Legend, entre otras compañías. Un persona influyente en la industria que actualmente hace juegos sociales para Facebook y similares en la compañía Playdom.



Transilvania Corruption: El amanecer de los vivos es la última gran superproducción dentro del mundo de las aventuras conversacionales hispanas, si es que en este mundillo se puede hablar de superproducciones.

Tras más de dos años de desarrollo y más de 1200 líneas de código, sin contar librerías, el equipo de AlienSoft nos trae una aventura llena de terror y humor, una aventura que nos recuerda a la edad de oro de las aventuras conversacionales, con el añadido de tener todo el aspecto y glamour de las aventuras gráficas de LucasArts.

■ La Historia

Dos primos reciben en herencia una antigua casa situada en los Cárpatos. Después de varias vicisitudes, al llegar a la mansión descubren que una maldición pesa sobre sus habitantes y deberán luchar por ver el amanecer de un nuevo día.

Este argumento, usado en multitud de videojuegos y películas, no resulta en absoluto una carga para la aventura, dada la multitud de puzles y las referencias a obras de todo tipo que nos encontramos a lo largo de toda la obra.

A lo largo de la aventura jugaremos con dos personajes de forma simultánea: Blaus y Klaus, los dos primos.

■ La Ambientación

Sencillamente espectacular. Los efectos ambientales son casi perfectos y consiguen del jugador una inmersión casi total en la historia.



Pero Transilvania Corruption: El amanecer de los vivos no solo destaca en el apartado sonoro: los gráficos son de una calidad que impresiona. Kano ha hecho un trabajo supremo, que nada tiene que envidiar a los gráficos que pudimos ver en aventuras gráficas comerciales como Day of the Tentacle o los Monkey Island.

Los textos también son más que correctos. Sin embargo, se han escapado algunos errores tipográficos, que seguramente serán reparados en la Release 8.

■ **Los Puzles**

Los puzles están perfectamente integrados en la historia. Además de ser muchos (más de dos horas yendo por el camino más corto), el desarrollo de los mismos no es lineal. Muchos de los puzles que nos encontraremos admitirán más de una única solución, lo que hace que disminuya la dificultad a la hora de terminar la aventura.

Sin embargo, esta no linealidad hace que se puedan producir algunos errores y bloqueos que nos lleven a situaciones en las que no se pueda avanzar en la historia. Lamentablemente, nos tocará volver a alguna posición anterior salvada o comenzar otra vez la aventura para intentarlo de otra manera u otro orden. Nuevamente, tendremos que esperar a la Release 8 para que estos fallos estén solucionados.

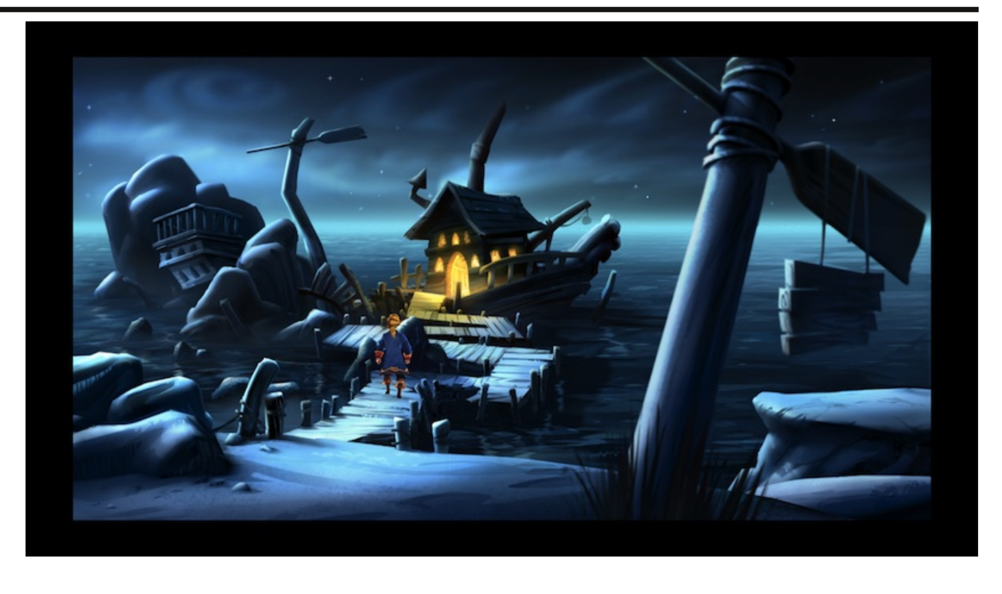


Imagen perteneciente a Monkey Island

■ **Lo que más nos gusta**

- Es una aventura realmente larga.
- Los efectos sonoros son espectaculares.
- La calidad de los gráficos.

■ **Lo que menos nos gusta**

- No todas las localidades disponen de gráficos, lo que desluce el aspecto global de la aventura.
- Los bloqueos que se pueden llegar a producir debido a la no linealidad del juego y resolver unos puzles antes de tiempo.

☞ Joruiru

■ **Puntuación SPAC**









Te embarga la sensación de estar en caída libre. A tu alrededor observas espejos de distintas formas que dan paso a extraños lugares. Las paredes se muestran cubiertas de pinturas de tamaños que varían de lo minúsculo a lo desproporcionadamente grande.

KMBR: Ya estamos pues.
Kano: Hola.
VCouberg: Hola.
Kano: ¿Qué pasa aquí? XD
KMBR: Es un akelarre.
Kano: Pero tempranero.
KMBR: Bueno hay que preparar antes las cosas. VCouberg ¿has traído el mono de tres cabezas?
VCouberg: Cachis, creo que me lo he dejado en la maleta con el pollo con polea en medio.
KMBR: Vaya.
Kano: Pues a ver qué picamos.
KMBR: Kanito ¿has traído el grog?
Kano: Es 0,0 espero que sirva.
KMBR: Jiji, bueno nos arreglamos yo he traído unos peros para ir pasando el rato.

La luz apenas consigue rasgar la oscuridad que reside en el interior del ropero. Es una habitación de un par de metros de lado, con las paredes repletas de grandes percheros y cajas de zapatos. Un intenso olor a polvo y trapos viejos flota en el ambiente.

Jenesis: Ah ya os veo, que susto os oía hablar pero no os veía, era como estar en uno de los cuadros de la mansión. xD ¡Hola a todos !
Kano: ¡Hola!
KMBR: Buenas.
VCouberg: Bueno, ahora que ya hemos establecido fehacientemente que encontraremos antes las llaves del coche, que el juicio...
Jenesis: Pues estoy emocionada de estar en presencia de un grupo de desarrollo mítico donde los haya, como es Alien Soft.
Kano: Pffrr. XD
KMBR: Gracias a ti Jen por la entrevista. =)
Jenesis: Tengo un montón de cosas que preguntaros, no sólo de Transilvania Corruption sino de toda vuestra trayectoria a lo largo de todos estos años en los que habéis formado equipo. ¿Cuántos años lleváis juntos?
KMBR: Mmm.
Kano: Pues...
KMBR: ¿30?
Kano: No hombre.
KMBR: ¿28?
Kano: ¡Nos conocimos con 5!
Jenesis: ¿Sois amigos desde la infancia?
Kano: Eso ya se aproxima jaja.
VCouberg: Este par de dos sí, a mí me conocieron más tarde.


Klaus

KMBR: A VCouberg un poco más tarde, con 14.
Jenesis: Es increible ¿y cuántos años teníais cuando colaborasteis por primera vez?
KMBR: Sería en el 89 cuando empezamos con las aventuras en basic.
Kano: Y yo un pelín más tarde, a través de KMBR.
Kano: Grabadas en cinta cassette.
KMBR: Pero ya habíamos hecho antes un montón de cosas, fancines, tebeos, historietas, éramos muy activos.
VCouberg: Bueno, cuando dice éramos, se refiere a ellos dos, claro, yo soy de todo menos activo....
Jenesis: Wow ¿tenéis aún todo ese material?
Kano: Mucho se ha perdido. Había una cinta con la compilación de todo, pero a saber dónde acabó

Todo lo que ha ocurrido, ocurre y ocurrirá está escrito en nuestros libros. En una versión conseguís erradicar el mal que roe el corazón de la mansión, en otra vosotros sois el mal que nos asola, en otra se descubre que todo esto es mentira y despertáis en un psiquiátrico. -se detiene un momento para tomar una pausa.

Jenesis: ¿Y siempre os habéis repartido el trabajo tal como hacéis ahora? Quiero decir ¿uno lleva los gráficos, otro la programación, y otro el testeo?
KMBR: No, al principio hacíamos aventuras completas, cada uno por su lado.
Kano: Sí, y nos las cambiábamos para criticarlas mutuamente.
KMBR: Por eso en las aventuras en paws de nuestro site hay frases tontas de "venga calamar piensa algo", porque son bromas entre nosotros.
Jenesis: ¿Y cuál fue vuestra primera producción como equipo?
Kano: Mmm buena pregunta.
KMBR: Yo creo que ahí estaba ya VCouberg, fue alguna cosa con el ADAS.
VCouberg: Yo al principio más que probar cosas les daba pequeñas ideas de como hacer cosas, algoritmos sueltos.
Kano: El Pirateer 1, quizás, ese usaba un ADAS primitivo.
KMBR: ADAS era un sistema en QBASIC de creación de aventuras y VCouberg lo estuvo ampliando, " Aventuras De Alien Soft".
Jenesis: ¿También hacíais parsers?
KMBR: Sí, ADAS era para escribir aventuras gráficas en primera persona.
VCouberg: ¿El Adas fue al que le añadí soporte de ratón a lo cutre?
KMBR: Sí, y alguna cosa más con los iconos

pero lo tengo ya un poco lejano sería el 93-94.
Kano: Era más un framework ¿no?
KMBR: Sí, tenia herramientas para definir las zonas activas
Jenesis: ¿Entonces no fue hasta Pirateer 2: El joven Hayes que hicistéis vuestra primera conversacional en equipo?
VCouberg: Yo creo que en Pirateer II no intervine.
KMBR: En temas de ASM, pero ya no te acuerdas.
Kano: Esa la programé yo, y KMBR me hizo el tema de carga de imágenes que iba en ensamblador ¿no?
KMBR: Por aquel entonces estaba bastante metido en la demoscene y estaba aprendiendo C, gracias a los sabios consejos de VC (David).
VCouberg: Pobre, le daba clases de C en el metro cuando nos veíamos. XD

La biblioteca ya no presta libros, estamos... -se lleva la mano al mentón- haciendo inventario, ahora sólo los recogemos

Jenesis: Y dejando a un lado vuestra última obra.. ¿de qué producción os sentís más orgullosos?
KMBR: Para mí sería ISLA, que es una de las bases en las que me he inspirado para TC.
Jenesis: Yo tengo un buen recuerdo de Misterio en el Último Hogar.
Kano: Yo iba a decir Isla, amante natural, porque tiene mogollón de gráficos y creo que es la más grande que hemos hecho juntos, pero para no repetir diré...vaya iba a decir Misterio en el último Hogar, jajaja.
VCouberg: Pues yo estaba pensando en el Malta, fíjate, claro que nunca llegó a estar acabado y no era una conversacional, pero...
KMBR: No te preocupes VCouberg, que algo vas a ver muy pronto.
VCouberg: ¿Malta resurge de sus cenizas?
KMBR: La verdad es que TC es la mas grande, os lo aseguro XD.
Kano: Pero por tu parte, porque gráficos tiene menos...
Jenesis: Y bueno, después de muchos años y producciones de todo tipo os unís de nuevo para crear TC... ¿Empezastéis de cero, o era un proyecto anterior?
Kano: TC es la segunda parte de una videoaventura en Basic para Spectrum de aquellas que se perdieron en la cinta.
KMBR: De la época del spectrum, kanito escribió el Transilvania original en basic en el spectrum estaba muy divertida. Ibas por las pantallas resolviendo pequeños puzzles con los monstruos clásicos. Era una vista lateral/cenital, y los gráficos estaban bien para la época.
Kano: La nueva iba a ser una aventura gráfica, pero por falta de tiempo y más grafistas decidimos sacarla en formato conversacional.
Jenesis: Con razón, porque yo que soy una fan de las gráficas, y al jugar TC pensé "que gráfica más chula que podía haber salido de aquí." xDDDD

Una ligera sensación de vértigo te inunda al contemplar desde lo alto la biblioteca e intentar comprender sus dimensiones. La impresión es la de encontrarte ante un espacio inmenso, sin límites.

Jenesis: ¿Cómo os organizáis en equipo? ¿Hacéis el guion, primero? ¿Sobre la marcha? ¿Quién idea los puzles? Bueno... explicarme un poco todo eso, sois un equipo que funciona, no cabe duda. *
KMBR: la clave está en el pollo.
Jenesis: ¿Pollo?
KMBR: Nos reunimos para comer y hacemos un brainstorm de ideas. Tengo varios cuadernos con ideas y guiones incompletos de esas reuniones.


Blaus

Jenesis: Futuras aventuras, supongo.
KMBR: No se yo, hay de todo en esas hojas. XD Kanito suele hacer dibujos rápidos en los cuadernos o en servilletas.
Kano: KMBR es el más prolífico en cuanto a ideas, puzzles y guión, debo decir. Además cuando parece que ya está todo pensado va y aparece con un añadido que convierte el juego en el doble de largo.
VCouberg: Mi parte es la más fácil de "coordinar". Me mandan un mail preguntándome si quiero probar algo, y al poco lo tengo e intento romperlo.
Jenesis: Jajajja.
KMBR: Yo suelo llevar el tema de pedigüeño; después de esos momentos creativos me llevo las notas y las organizo en algo que pueda ser jugable. Suelo escribir un cuaderno de diseño que en el caso del TC fue bastante largo luego se lo reenvío a Kanito, Dela y David para que me envíen comentarios. Kanito suele devolverlo con dibujos y bocetos varios (lo cual está muy bien) el problema es que eso disparar aun más mi imaginación.
Jenesis: Los dibujos son geniales
Kano: ¿Así que es eso? jajaja
KMBR: Así que el cuaderno de diseño suele crecer bastante.
Kano: Tendré más cuidado la próxima vez.
KMBR: Luego monto una demo con una localidad y se la vuelvo a reenviar en ese momento, VCouberg suele sacar unos cuantos bugs. Si nos gusta el ambiente de la aventura se sigue adelante, si no, queda en la lista de pendientes. Al final del desarrollo pasa por las manos expertas de DELA que se encarga de pulir los textos y añadir descripciones de fondo, que me he dejado fuera por hastío o falta de tiempo. En esta ocasión ha tenido un problema técnico con su PC y los textos finales lo han sufrido.

- Lo destacable es que todas, sin excepción, son versiones válidas. Son secciones de distintas realidades conviviendo en este preciso momento.- dice esbozando una misteriosa sonrisa.

Jenesis: Así que os ponéis en marcha y... ¿Cuánto os ha costado crear esta maravilla?
KMBR: Para TC nos pusimos en marcha para la versión gráfica en verano del 2008 me parece. Íbamos a contar con un equipo un poco más nutrido y Kanito modeló algunos personajes en 3D. tengo por aquí a prosciutto de la mafia ratonil. =)
Jenesis: Que guay.
Kano: Mmm eso iba a decir, sólo hice uno, el ratón.
Jenesis: Pues no ha sido demasiado tiempo, porque es una aventura muy muy larga, algo que no se veía hace mucho tiempo en el CAAD.
VCouberg: Bueno, creo que a KMBR le ha tocado sudar sangre. Sobre todo cuando llegó al momento en el que no le cabía más juego en la máquina Z.
KMBR: Aquello fue... estaba empleando todos los truquillos que se me sabía para que cupiera pues sin un debugger online me resultaba imposible avanzar. Tuve la gran suerte de contactar de nuevo con David Kinder, (cosa que hice hace ya bastantes años con el tema del soporte OGG), y me pasó partes de código para una versión preliminar del debugger online en

glulx. Lo fui depurando/corrigiendo y en un mes lo tuve funcionando. A partir de ahí pude continuar con el desarrollo

VCouberg: Yo no sé de donde saca el tiempo, la verdad.

Jenesis: Pero ahora que está publicada toca beber de las mieles del éxito. La verdad es que no he leído ni un sólo comentario negativo sobre ella, todo el mundo parece encantado, empezando por mí misma.

Kano: Qué guay, a ver si cuántos se la acaban si cuántos no, cuántos. XD

Jenesis: Seguro que todos, el sistema de ayuda está muy bien.

KMBR: Para mi TC nunca estará terminada , la verdad hay tanto en papel que no ha entrado en la versión final, es una lástima pero en algún sitio había que cortar.

Kano: Está bien como está, quieto parao!

KMBR: Jiji.

La bodega se encuentra atestada de instrumentos científicos, redomas, pipetas, libros y proyectos en distintos estados de desarrollo.

Jenesis: en esta aventura ha habido innovaciones sobre las anteriores no¿ me podéis hablar de ello?

VCouberg: Como escribió Peter Norton en algún lado: "Un programa nunca está acabado, pero alguna vez hay que entregarselo al cliente".

Jenesis: Si, eso lo he oído muchas veces. XD

KMBR: El armazón principal arranca de misterio y de DOT (no publicada). La parte multimedia es el motor de sonido de La compañía de los inmortales(tampoco publicada). De DOT se ha tomado todo el sistema de secuencias.

Jenesis: ¿Es una especie de Frankestein? xD

KMBR: En el programa no, sólo a nivel de código, las historias no tienen nada que ver. Es reutilización de librerías, el sistema de secuencias funciona.

Boceto de la casa suiza

VCouberg: Bueno, siendo un juego con el nombre de Transilvania, que sea un Frankenstein por dentro viene a huevo ¿no?

KMBR: Tomando dos personajes y una línea de conversación como si fuera un script de una peli, cuando esos personaje se encuentran se dicen esa frase, se añaden algunas cosas más como estados de objetos y demás; el programador inserta todas las secuencias al comienzo.

Jenesis: Yo es que la veo una aventura muy compleja en su programación.

KMBR: Y el motor de conversaciones se encarga de soltar las frases cuando toque, es importante destacar que los pnj hablan esté o no el jugador delante de ese modo. Se pueden coger conversaciones incompletas como si realmente estuvieran hablando de sus cosas. De la compañía, es el motor de sonido con fades, crossfading y eventos de sonido. Es muy sencillito.

Jenesis: ¿Los psis, en serio? ¡Entonces son auténticos!

Hay una trampilla en el techo, pero por las maldiciones que suele proferir Blaus creo que el tirador está roto

Jenesis: ¿En qué os costó poneros de acuerdo, hubo discrepancias en algo?

Kano: No, que yo recuerde...quizás al principio, decidiendo sobre los personajes pero más que discrepancias era ir soltando ideas.

KMBR: Sí, es más un popurrí de ideas y sobre todo decidir el papel de Aigor en la historia y el trasfondo del juego.

Jenesis: Ahá, con tanto consenso no me extraña pues que podais llevar vuestras ideas a buen puerto.

KMBR: Pues al principio era más un homenaje al Maniac Mansion luego la historia se fue retorciendo bastante.

Jenesis: Sí, ya lo creo, pero os ha quedado genial.

Kano: A partir de cierto punto yo ya sólo era un espectador del monstruo que iba creciendo y retorciéndose pero me parecía bien.

KMBR: Kanito me decía "acábala ya no le añadas más cosas", pero siempre encontraba un punto débil en el guión o un deadlock de objetos.

Kano: Efectivamente, y la cosa se duplicaba.

KMBR: Y tocaba volver a reescribir, y alguno ha quedado que espero arreglar para la release 8.

Jenesis: Es que es terriblemente compleja, yo me hubiera hecho un lío ¿qué digo? ¡me hubiera vuelto loca! xDD.

VCouberg: Supongo que yo pidiendo que algunos verbos hiciesen algunas cosas no ayudaba. XD

KMBR: Y VCouberg la testeaba y siempre siempre se le quedaba el equipaje en suiza XD.

Jenesis: Juasss.

KMBR: Asi que al final hice que el juego se pudiera terminar sin el equipaje.

VCouberg: Ese maletero lo que me ha hecho de rabiar.

Jenesis: Jajajajaja.

Kano: XD.

KMBR: El juego tiene cantidad de detalles y homenajes a antiguos videojuegos.

Jenesis: Es una delicia sí.

KMBR: La puntuación por ejemplo, son el número de minutos desde la 1 de la madrugada hasta el amanecer, en esas coordenadas para esa fecha en particular.

Jenesis: Vaya eso es difícil de deducir.

KMBR: Tiene cosas así, la música del Mandelbrot es una sonificación del fractal creada por Gustavo Diaz.

Jenesis: Que curioso.

KMBR: Esta aventura tiene además un punto un poco morboso y es que en el espacio de la creación del juego estaban ya Mandelbrot, Jackson y Paul Natchi y como sabrás los tres han fallecido recientemente.

Jenesis: Buff... casi se me pone la piel de gallina. xDD.

KMBR: Sí, es curioso.



Boceto de la mansión

VCouberg: Al final la aventura va a tener leyenda negra como la película de Poltergeist.

KMBR: Al menos Michael Ende sigue en pie.

Kano: No lo digas muy alto.

Jenesis: Juasss.

KMBR: Ah pues no.

VCouberg: Bueno, vosotros sois los que habéis

construido la mansión al lado de un cementerio XD.

KMBR: Lo del cementerio proviene del Monkey 2 cuando Guybrush está buscando los restos de sus antepasados y los antepasados que aparecen en el juego son los co-protagonistas de la saga Última: Dupre, Shamino e Iolo bueno, no sigo que no acabo. XD

Kano: Jajaja.

Son dos leones, creo que no sólo obedecen a la dama sino que la protegen. ¿Pero quién podría intentar atacar a la señora de la naturaleza?.

Jenesis: ¿qué es más divertido de crear , una comedia, un drama ,una de miedo, una de aventuras? Porque vosotros habéis hecho un poco de todo ¿no?

KMBR: Lo divertido es descubrir estas cosas.

Kano: Cada género tiene su parte interesante quizás tenemos más tendencia a la comedia, empezamos a meter coñas pero en este juego ha sido un poco a la inversa; inicialmente era comedia pura y se han ido añadiendo elementos de misterio y drama.

Jenesis: Es cierto que el tono de la obra va cambiando según se avanza en ella, eso la hace más interesante si cabe.

KMBR: Tendrías que ver su estudio.

Kano: Mi estudio está perfectamente ordenado, pero sigue una estructura fractal que tú a lo mejor no percibes.

Jenesis: El final es impactante .

KMBR: El tema del olvido también es importante, tuvimos en nuestras partidas de rol un curioso evento en el cual el master nos hacía luchar contra una grieta que devoraba el mundo.

Jenesis: ¿Os queda tiempo para jugar al rol?

Kano: Yo hace un montón que no.

KMBR: Aquello duró algunos años y la realidad de aquella grieta era el olvido, en que las partidas se iban sumiendo poco a poco. Al final dejamos de jugar y la grieta devoró el mundo de fantasía; .

Jenesis: Entiendo la relación.

KMBR: En este juego traigo de nuevo a la grieta en forma de olvido y lo mezclo con la historia interminable, y la experiencia de Aigor, tampoco quiero espoilear la historia demasiado.

Las estanterías de casi seis metros de alto, repletas de libros y manuscritos, surgen como colosos del piso inferior y se pierden en la distancia.

Jenesis: ¿Y qué es lo próximo que le vais a sacar al pollo? Me refiero al de las ideas... ¿algún proyecto en mente?

KMBR: El problema es que hay mucho en mente XD.

KMBR: El hueco entre misterio y TC realmente no es tal, lo que sucede es que por el camino han quedado aventuras inconclusas.

Jenesis: Estamos en crisis de creatividad, faltan ideas, pero lo vuestro es increíble.



Boceto de la planta baja

Jenesis: Juasss.

KMBR: En TC hay bastante tonterías de ese estilo, Blaus es una resemblanza de Kanito y Klaus está inspirado en mí.

VCouberg: :-D.

KMBR: Quería tocar en la aventura el tema de la pérdida de alguien cercano por eso se hace pasar al jugador por ese momento tan particular .

VCouberg: Más que hueco, es que nada de lo que se ha hecho en ese periodo se ha llegado a acabar....

Kano: Pero hay cosas que sí o sí tienen que acabarse.

KMBR: Supongo que las retomaremos cuando estemos sin ideas, de momento me apetece algo nuevo.

VCouberg: La vida real tampoco ayuda, me temo.

KMBR: Vamos a tener un intervalo de un año para crear un nuevo juego basado en los mitos de cthulhu, y presentalor al IGC. Va a ser una videoaventura con estrategia.

Jenesis: Mmmm perdonad mi ignorancia ¿qué es el IGC?

KMBR: IGF, disculpa http://www.igf.com/

Jenesis: Ok, gracias.

KMBR: Esta vez contamos al menos con una persona más.

Jenesis: Seguro que ganais, con el derroche de ingenio que tenéis, seguro.

KMBR: Y vamos a reciclar mucho del Malta del que tanto hablamos pero nunca hemos enseñado. No obstante yo en paralelo estoy trabajando en varias aventuras, asi que sacaré alguna cosa el próximo año.

Jenesis: De todos modos si un día os aburrís por falta de pollo, tenéis que llevar TC al plano gráfico. Yo creo que está al nivel comercial de la época de oro de las gráficas. Los del caad me van a matar... lo siento, pero sigo siendo una fan del género... xD

Kano: A ver si encontramos dibujantes baratos y voluntariosos jajaja que yo estoy cada vez más viejo y lento.

KMBR: A VCouberg le va a encantar el nuevo proyecto, no lo sabe aún pero va a ser el betatester. XD

Kano: Y éste sí que lo va a poder romper por un montón de sitios.

Jenesis: Pues nada, os deseo mucha suerte en ese nuevo proyecto.

KMBR: Muchas gracias

Jenesis: ¿Algo más que querais añadir?

VCouberg: Gracias.

Kano: Gracias a ti.

KMBR: Agradecerte el trabajo que has realizado en TC durante este último año.

Jenesis: Cuando cierre seguro que se me ocurren un monton de preguntas más.XD

KMBR: TC tiene mucho de Jen y todo es bueno y sabroso.

Jenesis: ¿Qué dices? Ni siquiera terminé el testeo por completo, fue una pequeña colaboración.

KMBR: Un abrazo.

Jenesis: Un abrazo a todos.

VCouberg: Otro para ti.

Kano: Un saludete!

☞ Jenesis



Ya se ha acabado el año y toca hacer inventario. Nos toca ver lo que hemos hecho, lo que no hemos hecho, lo que tenemos que hacer y sobre todo, los propósitos para el año que acaba de comenzar. Como en esta época es tradición hacer un resumen de todo, en SPAC no íbamos a ser menos y presentamos un recopilatorio de 10 aventuras publicadas a lo largo del recién terminado año 2010 a las que tenéis que jugar.

■ **Bob Esponja - La Aventura**

Aventura programada con PAWS basada en la conocida serie de TV de dibujos animados. Sólo acepta los verbos clásicos de las aventuras gráficas. Además, en pantalla tienes siempre a la vista estos verbos y tu inventario.

■ **Superlópez. El Señor de los Chupetes**

Adaptación de la historia El Señor de los Chupetes de Jan, que a su vez era una parodia de El Señor de los Anillos.

Se trata de una aventura que nunca llegó a distribuirse, ni comercialmente ni en el mundillo amateur. En septiembre de 2010 sus autores la recuperaron y la pusieron en circulación en Internet.

■ **En busca de la corona**

Esta aventura es un librojuego de Josep Coletas. Se compone de 100 gráficos que, según la opción que escojamos, nos va llevando de uno a otro hasta que lleguemos al final de la historia o acabemos trágicamente, lo que nos obligará a empezar desde el principio.

■ **Sobrevive / Survive**

Te has estrellado en territorio británico en la Segunda Guerra Mundial y pronto descubrirás que ser un prisionero será el menor de tus problemas.

La versión en inglés fue presentada al concurso de JayIsGames de juegos casuales.

■ **Colditz**

La sorpresa de fin de año. En la ópera prima de Uto nos meteremos en la piel de un prisionero durante la II Guerra Mundial y deberemos escapar de la prisión alemana del castillo de Colditz, una prisión de alta seguridad.

Es una aventura breve con una gran ambientación, conseguida especialmente mediante los gráficos y el sonido.

Comentada en este mismo número de SPAC

■ **Saboteur**

Jarel nos trae esta impresionante aventura de espías basada en la mítica saga Saboteur, una serie de arcades en 2D que pudimos disfrutar en la década de los 80.

Saboteur es una obra innovadora, pues podemos clasificarla como aventura en 2D con interfaz conversacional, donde todos las acciones del personaje se reflejan en los gráficos animados de los que se dispone.

Review en SPAC nº 10

■ **Héroes de la Mazmorra**

La última gran aventura conversacional creada por Josep Coletas. Nos ofrece un par de días de diversión nostálgica explorando un mundo fantástico repleto de todos los tópicos de las aventuras de Dungeons & Dragons. La diversión del juego radica en terminar quests descifrando enigmas y en explorar el mundillo que ofrece el juego, sin el objetivo de terminar la partida. Si te gustan las aventuras conversacionales de corte clásico o el rol de D&D no te arrepentiras de jugar a Héroes de la Mazmorra.

A Fondo en SPAC nº 10

■ **Modus Vivendi**

Modus Vivendi es una pequeña joya en forma de aventura costumbrista en tiempos de los romanos, con una buena historia aderezada de magníficos textos que nos sumergen en la vida de la Roma antigua.

Review en SPAC nº 10

■ **Transilvania Corruption**

Transilvania Corruption: El amanecer de los vivos es la gran superproducción del 2010 en el mundillo de las aventuras conversacionales. Es una aventura realmente larga: más de dos horas de juego para resolverla yendo por el camino más corto.

Preview en SPAC nº 10

En este número de SPAC puedes encontrar un A Fondo y una entrevista con los autores de esta aventura.

■ **Kävijä**

La ganadora de la IV MiniComp. ¿Algo más que decir?

Un grupo de científicos llega a una base en el polo para hacer el relevo...

Comentada en el especial de la IV Minicomp que puedes leer en este mismo número de SPAC

☞ Joruiru





Primer artículo rescatado de la agonizante Literactiva, y que publico aquí con permiso de su autor GrendelKhan. Intentaré rescatar algún otro, siempre y cuando consiga los permisos de sus correspondientes autores.

"A veces" es una ficción interactiva escrita y programada por Jenesis, la autora de juegos de texto más importante de habla hispana, de títulos tan sugerentes como "Dios en zapatillas" o "El libro que se aburría". Ésta obra que pasamos a comentar fue su ópera prima, se trata de un alegato contra la intolerancia y la brutalidad humana, y es tal vez una de las mejores obras de ficción interactiva en español.

En el inicio del relato estamos en una oficina, se trata de nuestra oficina tal como la vemos en un sueño. Hace calor y el aire acondicionado no funciona, por lo que habrá que repararlo. Para conseguirlo tendremos que resolver un sencillo puzle inicial, tras el cual aparecerá el primer acertijo del juego. Para resolverlo habrá que fijarse bien en lo que le falta, tarea fácil para alguien acostumbrado a jugar ficción interactiva, pero que puede ser una tarea muy difícil para alguien que recién empieza. Salvando éste primer acertijo, que también tiene su lógica, el resto del relato nos ofrece sugerentes textos y acertados puzles.

Pero… ¿de qué va exactamente el relato? ¿Qué nos intenta explicar? Para entenderlo completamente habrá que llegar hasta el final, pero durante el camino se nos ofrecen reveladoras pistas. Ya con la introducción inicial, donde nuestro protagonista observa una dura imagen en el monitor de su ordenador. Hasta ése momento ha intentado justificarse, amparándose en su dios, pero empieza a inquietarse. En su yo interno suceden cosas, y en el relato se nos explican de forma onírica, de forma sutil, casi imperceptible, porque a veces lo que no se ve… resulta ser lo más evidente.

Tu nombre no importa; inquilinos del planeta Tierra, unos y otros pensáis que éste os pertenece por derecho propio... Eres el digno hijo de tu padre, quien es a su vez digno hijo de tu abuelo.

Tienes claro que de ellos has heredado tu casa, el suelo que pisas, y para ti lo más importante... el orgullo de tu linaje.

Hoy de nuevo la violencia ha estremecido el aire y ha manchado de sangre el suelo sobre esta tierra; esta vez les ha tocado a los otros...

Sientes a la vez el placer de la venganza y la intranquilidad producida por la certeza de una segura represalia. Estás acostumbrado, llevas toda una vida así, conviviendo con el miedo, con los deseos insaciables de venganza y con el continuo y ardiente dolor que causa el más profundo de los rencores.

Una vez que todos duermen y después de comprobar el correo electrónico, antes de acostarte, navegas por las páginas de los principales periódicos extranjeros y te detienes en las noticias, que hacen referencia a este nuevo golpe contra vuestro eterno enemigo.

Normalmente, y más en estos casos en los que las víctimas son los otros; su lectura te resulta molesta y la evitas... Para ti esos medios de comunicación lo único que hacen es reinventar la verdad, simple y diplomática definición del verbo mentir o manipular. Sin embargo, una cierta euforia hija de esta gran victoria te hace sentirte capaz de plantarles cara a quienes no saben, ni quieren entender la verdad de lo que ocurre, VUESTRA verdad.

No obstante, esta vez es diferente y esa verdad inamovible, se empaña sutilmente ante tus ojos mientras observas el monitor...

En la pantalla aparece una foto; es la de un padre llevando en brazos a su hijo muerto, un niño de apenas tres años. En el momento en que fue tomada la instantánea el hombre estaba mirando al objetivo, por eso, mientras miras la imagen, sientes como su dolorida mirada se cruza directamente con la tuya.

Es sólo por un instante, pero esa mirada de desesperación y de tremenda tristeza te llena de intranquilidad, y te deja un cierto desasosiego que acelera levemente los latidos de tu corazón.

Por un momento no ves al enemigo, por un momento te ves a ti mismo...

...

Ya en la cama, te cuesta conciliar el sueño. Rezas tus oraciones con la tranquilidad que te da el saber a Dios de tu parte.

A Él no es tan fácil engañarlo, Él siempre conoce la verdad absoluta, aquella que os otorga el derecho a vivir en estas tierras, aquella que os da la razón y el respaldo divino. Esa verdad que los demás niegan y rechazan simplemente porque os odian y os temen.

Poco a poco, retazos de imágenes comienzan a bombardear tu cerebro, es como un pase de diapositivas, algunas forman parte de recuerdos, otras son totalmente desconocidas, al final una de ellas te engancha y comienza a tejer una historia. Por fin entras en la extraña realidad de tu mente, de nuevo te encuentras con la verdad, la más oculta y profunda, la que duerme arropada por nuestros sueños...

Estás en un entorno tremendamente familiar, pero como suele suceder en el mundo de los sueños el lugar no se corresponde con su homólogo en el mundo real. De todos modos no te cabe la menor duda, estás en tu propia oficina.

El relato nos habla de tolerancia, de respeto, de nuestro miedo hacia los otros.

Como en las aventuras clásicas tenemos la presencia de un laberinto, aunque a diferencia de los antiguos e injustos laberintos de las aventuras de 8 bits, éste tiene una razón de ser, un bosque lleno de árboles de varias especies, la cima de la montaña, con sus colores y matices diferentes… todo esto contrasta con la oficina inicial, ¿se trata de una liberación?

El bosque se nos presenta como algo peligroso, y sin embargo resulta de lo más tranquilo y sugerente. Visto desde la cima de la montaña, la perspectiva cambia y obtenemos una revelación.

En mi opinión este laberinto es una inteligente inclusión de la autora, que de éste modo hace un guiño a los apasionados de los antiguos juegos de texto, y a la vez da el paso a la modernidad en las nuevas obras de ficción interactiva, planteándose nuevos usos para los viejos puzles de antaño.

Más adelante hay un acertado uso del color y del texto en otro acertijo que también al principio parece insalvable, y que una vez resuelto terminará por revelar el sentido del relato. No será fácil al principio dar con la solución, ya que para ello deberemos examinar cuidadosamente tanto el color como las palabras de cada pared, para luego encontrar la clave correcta que simboliza la verdad, una verdad representada por una cegadora luz. Aquí nos encontramos con uno de los mejores finales que se puede leer en una obra de ficción interactiva. Os invitamos encarecidamente a probar éste juego, os alentamos a perseverar en él hasta alcanzar el final, el verdadero final del mismo. Estamos seguros de que no os dejará indiferentes, y tras el último mensaje os invitará a reflexionar sobre el mundo en que vivimos, y el legado que dejamos a los que vendrán después.

☞ GrendelKhan

☞ Rescatado por Jenesis



Reflexiones sobre afinidades y divergencias de ambos formatos de lectura interactiva.

Relatos interactivos vs. Relatos conversacionales

Existían las aventuras conversacionales, algunos las llamaron aventuras de texto. Después llegaron los libro-juegos...

Que en el CAAD ya no se hacen solo aventuras conversacionales, es algo que está a la vista, eso ya pasó a la historia. En el CAAD hoy en día se hacen también otras cosas pero ¿tenemos nombres que las definan? ¿siguen siendo válidos aquellos nombres primigenios que servían para describir cosas como "The Colossal Cave"?

No, las definiciones han cambiado y por lo tanto los nombres han de cambiar también. La literatura ha irrumpido en el CAAD como algo necesario, inherente a quienes gustan de jugar con las palabras para transformarlas en sentimientos, complementar la visión de lo que nos rodea, o simplemente sumergirnos aún más en aquello que no forma parte realidad que nos rodea.

Lo que en principio fueron juegos de niños y adultos, ahora buscan ser mensajeros de la mente humana y transmisores de sentimientos, del escritor al lector y es así como nacen lo que algunos llaman "**relatos interactivos**" o lo que es lo mismo "**literatura interactiva**".



-Querría una novela interactiva.
-¿En que formato la desea?
-Póngamela en formato conversacional, si es tan amable.

El término ***conversacional*** hace referencia a la conversación que mantiene el llamémosle "usuario", con el programa informático que muestra la historia en pantalla. Dicho programa interpreta las órdenes que el usuario introduce por medio del teclado y muestra una salida que depende directamente de la orden dada.
Las ordenes introducidas tienen relación siempre con lo que se describe en la pantalla, escenas, objetos, etc, pudiendo el usuario manipular al protagonista de la historia, e interactuar con su entorno. Esto crea una especie de mundo de palabras en "tridimensional", que sumerge al usuario en la historia y lo hace formar parte de ella.
Esta técnica que en un principio se utilizó para narrar historias simples, de estilo juvenil y épico ha evolucionado y hoy en día se usa para narraciones más complejas y de diferentes estilos literarios.

El término ***libro-juego*** , hace referencia a una técnica por la que el lector decide qué párrafos leer y en que orden se leen. Hoy en día el termino se ha quedado "corto", porque aquellas primeras historias de aventuras para niños y jóvenes han dejado paso a otras de carácter más literario. Así pues la palabra juego, o "elige tu propia aventura" ya no definen el contenido de estas nuevas creaciones, que pueden tratar temáticas más serias o de otra índole.

Dicho todo esto, nos encontramos a dos tipos de lector y dos tipos de narraciones; un lector que forma parte del entorno de la historia y otro que elige el camino a seguir dentro de la misma. Un relato que tiene lugar dentro de un mundo interactivo, y otro que incluye diferentes opciones a lo largo del mismo, por las que el lector puede decidir cuál es la reacción del protagonista, o qué sucesos van a tener lugar.

Hoy en día el desarrollo de un ***mundo conversacional*** sigue siendo mucho más complejo y costoso, que el desarrollo de un relato tipo libro-juego, pero vamos a imaginar que la herramienta PAPAITO (la piedra filosofal de los programadores de mundos conversacionales) existe, y que hacer un relato tipo conversacional cuesta lo mismo que hacer uno tipo libro-juego.
-Querría un lanzamisiles.
-¿Lo quiere de corto o de largo alcance?
- Humm... no sabría decir. Lo quiero para acabar con las pulgas de mi perro.

Últimamente se empiezan a ver conversacionales, en las que al lector casi solo le está permitido "pasar a la hoja siguiente". Normalmente son historias de una indiscutible calidad literaria pero... ¿merece la pena emplear un "parser" para eso?
Yo creo que no. Cuando en una obra lo único importante es la literatura, hasta el punto de anular casi por completo la interactividad del lector con el mundo que le rodea, está claro que ese mundo está de más; se están matando moscas a cañonazos.
Por supuesto, cada cual es libre de usar su herramienta preferida para desarrollar sus creaciones, lo único que intento aquí es delimitar, y diferenciar lo que es un relato interactivo, de lo que es un relato

conversacional.
En otras palabras, ***diferenciar la herramienta de la creación a la que da lugar.***

Un relato interactivo puede serlo de varias maneras, se puede elegir una acción que cambie la trayectoria de la historia (modo libro-juego), o se puede escribir una acción que permita que ésta continúe (modo conversacional).

Un relato conversacional sólo puede serlo cuando además de todo eso, se puede "tocar", "ver" e interactuar con las descripciones. Sentarte en un prado verde, comerte un racimo de uvas, mirar debajo del felpudo y moverte por un mundo, de palabras sí, pero que es capaz de responder a todos tus sentidos.
Sin esa inmersión el mundo conversacional no es tal sino un relato interactivo, no es una historia para vivirla, es una historia para elegir, y la interactividad queda reducida en la mayoría de estas historias a buscar la acción que nos pase a la siguiente hoja.

Ahora bien ¿qué es mejor? ¿ un relato interactivo o un relato conversacional?

A mí me parece que comparar un relato interactivo con un relato conversacional es como comparar a ambos con un relato sobre "papel". Son géneros diferentes, no se pueden comparar porque cada una tiene un fin concreto.
Los relatos interactivos intentan dar visiones diferentes dentro de un mismo relato.
Los relatos conversacionales intentan crear la ilusión de que el lector forma parte del relato.

Como siempre la calidad de ambos géneros dependerá por completo de la genialidad del autor y sobre todo del gusto del lector, que es quien siempre acaba decidiendo si la obra le parece buena o no.

Sean pues bienvenidas estas nuevas formas de usar las herramientas de toda la vida; sea para hacer relatos interactivos, o sea para hacer relatos conversacionales.

☞ Jenesis

Nota: Las imágenes son de la autora, y están bajo licencia Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 España



VOX POPULI

Interactivos son ambos... yo los llamaría "relatos interactivos de elección libre" (conversacionales) frente a "relatos interactivos de elección guiada/múltiple" (librojuegos).
Lo que caracteriza a una conversacional es que la elección siempre es libre, te permite teclear la acción que quieras (otra cosa es que luego la libertad total sea una entelequia porque algunas acciones no estén implementadas; pero en principio en la aventura ideal estarían ahí). El librojuego no proporciona elección libre, sólo elección entre una serie de opciones.

Al-Khwarizmi

A mi, si los librojuegos son en formato electrónico, me gusta llamarlos "aventuras por menús" porque son precisamente eso, aventuras que se juegan eligiendo opciones de menús.
No entro en si son relatos o no, o si son juegos o no, pero creo que todos estaremos de acuerdo en que son aventuras (aunque no conversacionales).
presi
Precisamente por ser medios diferentes, el hipertexto y la ficción interactiva, no creo que sean equivalentes dos relatos, aunque en ambos se trate de "pasar la página". La diferencia quizás es sutil, pero para mí no es lo mismo que sea yo el que "encienda una cerilla", por más que sea obvio, que elegir una opción en un menú.

mastodon

Creo que se a veces no se tiene clara la diferencia entre una cosa y otra.
Mi opinión sobre el tema es que un libro-juego es igual o superior a una conversacional corta. Pero a medida que la conversacional aumenta en longitud y opciones, el libro-juego no tiene medios para seguirle el paso. El precio que paga la conversacional es que la lectura es menos novelística, por decirlo de alguna forma. Se juega leyendo un párrafo corto y respondiendo. Con párrafos de tamaño corto o mediano no se consigue una narración menos fluida ya que a cada momento el lector tiene que decidir qué hacer. En el libro-juego, los párrafos grandes o páginas del libro permiten un mayor desarrollo antes de preguntarle el siguiente paso al lector. Además tiene la ventaja de acotar las opciones con lo que el lector no se atasca de la misma forma que en una conversacional. Siempre puede volver un poco atrás y elegir otra cosa en lugar que romperse la cabeza buscando como el programador ha diseñado el puzzle para pasar a la siguiente escena. (Aquí uso puzzle en sentido general. Como un detonante para avanzar la historia y no un puzzle literal.)
En la Minicomp IV podemos ver que la mayoría de conversacionales podrían haber sido presentadas perfectamente como libro-juegos. Algunas incluso ganarían con el cambio. Sin embargo hay 3 excepciones notables que nos permiten ver esas diferencias reales entre conversacional y libro-juego. En 'La Pequeña Cerillera' (me viene perfecto lo dicho por Mastodon) has de coger y encender tú mismo las cerillas. Eso aumenta la implicación emocional con la protagonista de la historia mucho más de lo que lo haría un menú de opciones. 'Saloon' como libro-juego perdería toda la exploración de los diálogos por parte del jugador. El descubrir las palabras claves que hacen avanzar el juego queda arruinado en un libro-juego con opciones mostradas al jugador. Y por último 'Piedra, Papel y Tijera' (aunque no haya sido presentada a la MinicompIV como tal) presenta una mecánica mucho más compleja de la que un libro-juego puede resolver. El azar.
En realidad esto último no es estrictamente cierto ya que hay libro-juegos hibridados con juegos de rol como Tunnels & Trolls, creo recordar, donde el lector-jugador tiene una hoja de personaje y avanza por las opciones del juego que a veces dependen de si ha superado una tirada de habilidad previa (ej. Escuchar. Segun si consigue escuchar al enemigo o no se abren opciones diferentes). También hay otros formatos no literarios de libro-juegos, como los libros de combate Lost Woods o Queen's Blade. Así que en ámbito de los libro-juegos también hay tendencias más aventureras y otras más literarias de lo que vemos por aquí.

Garamonde

Es difícil a veces establecer un límite, como calificar una aventura de corta, media o larga. Pero a grandes rasgos estoy de acuerdo en que el interfaz conversacional sobra, es una costra supérflua, cuando la historia que cuenta el autor tiene un peso abrumador sobre la historia que hace el jugador resolviendo retos o descubriendo lo que no es obvio. Em ambos casos la historia la prepara el autor, claro, pero cuando las acciones no suponen retos tú mismo tienes la sensación de que para el tipo de decisiones que está tomando más cómodo sería directamente una novela o un librojuego, si la historia pretende ser ramificada.
Hay casos como en la reciente "Pánico a la caída" donde tengo mis dudas. Por un lado tiene partes en las que básicamente debes esperar a que pase algo, y puedes sentirte engañado al ver que la historia progresa independientemente de tus acciones, pero más adelante podrás hacer cosas. Y por otro lado, tal como se presenta la historia, el interfaz conversacional crea la incertidumbre adecuada para los temores y desconfianzas del protagonista.

Jarel



Ventajas, desventajas y diferencias entre las distinas familias de Inform.

¿Qué variante o lenguaje de programación basado en Inform debería utilizar?

Bueno, parece que ya has comenzado a decidirte, lo cual es un buen paso. Pero seguramente se te esté presentando lo que para los nuevos potenciales creadores puede ser una complicación; en el caso de Inform hay varias ramas para utilizar disponibles en español y no terminas de decidir cuál utilizar. Pero no te preocupes pues más de una vez se han recibido en los foros usuarios vacilantes en cuanto a esto debido muchas veces a la abrumadora cantidad de información que reciben al principio, habiendo logrado decidirse en la mayoría de los casos.

Probablemente has llegado aquí a través del resumen de sistemas de autoría más usados presente en la sección de autores. Ahora que ya tienes claro que lo que quieres es alguna variante de Inform, me centraré en explicarte las diferencias, ventajas y desventajas que deberías tener en cuenta para decidirte entre Inform 6 con INFSP, Inform 7 con INFSP o InformATE.

Inform 6 con INFSP

Inform 6 es un lenguaje de programación orientado a objetos, lo que significa que casi cualquier cosa que forme parte del juego (excepto el vocabulario) constituye un objeto. Este lenguaje es muy utilizado por quienes gustan de programar ya que trabajan directamente con el lenguaje, es decir sin envoltorios (véase Inform 7 más abajo).

INFSP es un conjunto de librerías que corriendo sobre el Inform 6 original hacen que los juegos hablen y entiendan español.

■ **Ventajas**

Habiéndose hecho hincapié en los archivos de definición de idioma más que en modificar el núcleo del sistema existen las siguientes ventajas:

- Toda la documentación disponible en inglés (incluso el DM 4 que es el manual oficial de I6) es válida;
- Muchas extensiones creadas por otras comunidades son compatibles cuando se programa en español;
- Al usar el mismo código, es relativamente fácil traducir juegos a otros idiomas;
- INFSP es compatible con la última librería de Inform 6 (6/11).

■ **Desventajas**

- El código se escribe totalmente en inglés;
- A pesar de existir ejemplos y buenos tutoriales, no existe aún un manual en español.

■ **Código de ejemplo**

```
object cerilla "cerilla",
with name 'cerilla' 'fosforo',
description "Una cerilla común
y corriente de las que se
utilizan en la actualidad;
un palito de cartón rígido con
una mecha en uno de sus
extremos para poder encender.",
has female switchable;
```

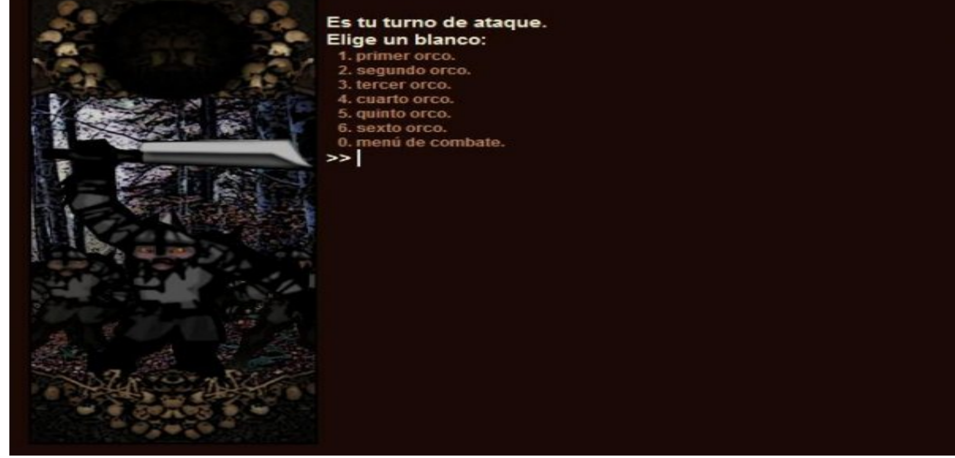
También puedes consultar el código fuente de Vampiro para este lenguaje.

InformATE

Inform ahora totalmente en español (InformATE), es una reconstrucción casi total de las librerías de Inform 6. Posibilita la escritura de gran parte del código en español ya que tiene los identificadores traducidos, lo que en cierta forma facilita el aprendizaje y lectura del mismo. La excepción está en ciertas palabras reservadas del compilador. En referencia a esto, ten en cuenta que las modificaciones de InformATE radican en el núcleo; el lenguaje de programación sigue siendo Inform y por tanto el compilador es el mismo que se utiliza para el Inform 6 original.

■ **Ventajas**

- Escritura de gran parte del código en español facilitando su lectura y el aprendizaje del lenguaje;
- Incluye características no presentes en el



El Cristal Rojo

Inform 6 original útiles para el idioma español. INFSP (ver más arriba) las trae, pero bastantes basadas en el modo en que aquí fueron implementadas (su forma original);

• Además de ejemplos y tutoriales, existe el manual en español DocumentATE;

Dada la cantidad de años que lleva este sistema en nuestra comunidad se han desarrollado bastantes extensiones para el mismo. Muchas de estas fueron reconvertidas para usarlas en INFSP;

• Los nombres de acciones y otros recursos útiles para la depuración están traducidos;

• La información introductoria que muestra la revisión del juego, el número de serie y la versión de librería y compilador con que se creó aparece en español. No siendo posible internacionalizar estos datos a través de los módulos de idioma estándar y por ende debiendo tocar el núcleo del sistema para lograrlo cuando la filosofía de INFSP radica en dejar el núcleo del parser lo más intacto posible, la presentación de esta información no está traducida en INFSP;

n buen instalador para Windows que incluye todo lo necesario para programar en InformATE, incluso extensiones. Además agrega en el menú contextual de los archivos INF en el Explorador de Windows opciones para lanzar la compilación, haciendo además la salida de la misma más manejable al presentarse en un cuadro de edición de una ventana corriente en vez de directamente en el símbolo del sistema.

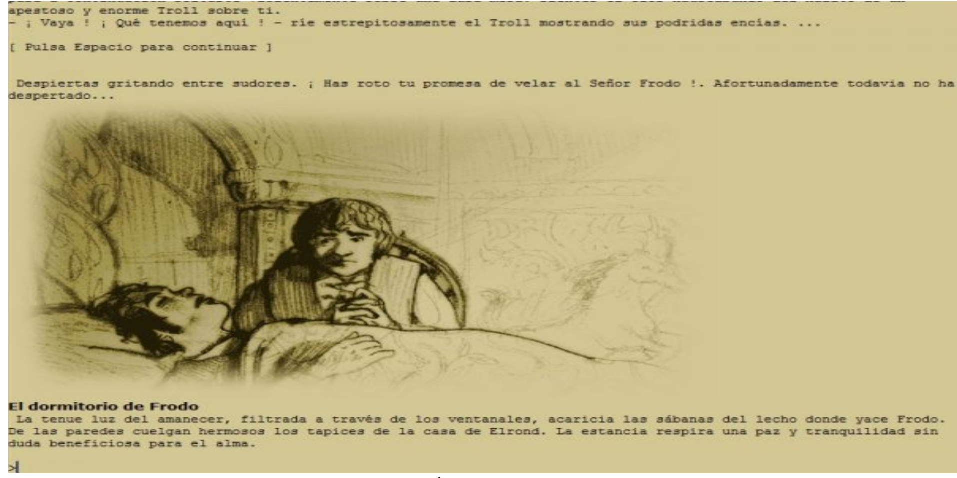
■ **Desventajas**

• La traducción de juegos se hace más complicada puesto que además de traducir los textos hay que adaptar el código;

• El manual, a pesar de ser suficiente para hacer cosas muy buenas como prueba la gran cantidad de obras hechas con este sistema, no está terminado; No es posible aprovecharse demasiado de la documentación en inglés por las diferencias en el núcleo;

• Muchas extensiones realizadas para Inform 6 son incompatibles por la misma razón que lo anterior;

• La librería en que se basó InformATE es bastante antigua. Si bien InformATE ha tenido algunas pequeñas actualizaciones en el 2008, la librería en que se basa es de antes del 2004. Además hoy por hoy nadie se preocupa en realizar actualizaciones en esta variante a pesar de haber todavía usuarios que la utilizan.



El Último Hogar

■ **Código de ejemplo**

```
object cerilla “cerilla”,
with nombre ‘cerilla’ ‘fosforo’,
descripcion “Una cerilla común y corriente de las que se utilizan en la actualidad;
un palito de cartón rígido con una mecha en uno de sus extremos para poder encender.”,
has femenino conmutable;
```

También puedes consultar el código fuente de Vampiro para este lenguaje.

Inform 7 con INFSP

Y aquí hemos llegado a lo más moderno, Inform 7.

El lenguaje de programación se administra a través de lenguaje natural, más concretamente oraciones en inglés.

Esta especie de lenguaje natural no es sino un envoltorio del lenguaje utilizado en Inform 6, pero que en algunos casos facilita las cosas a quienes no usaron lenguajes de programación pero se desenvuelven con el inglés.

Inform 7 proporciona, además, un gran control sobre el mundo del juego a través de reglas.

Pero lo que realmente destaca a este sistema es un IDE propio que facilita en muchos aspectos el manejo del código, el modo de compilación, la ejecución del juego para ir probándolo durante el desarrollo y hasta proporciona en su interfaz mensajes de error más explicativos en la compilación, acceso a herramientas especiales como la creación de una página Web del relato que en las últimas versiones hasta incluye un intérprete para jugar en línea, empaquetamiento en blorb etc.

Mediante un conjunto de librerías INFSP desarrollado para Inform 7, es posible que los juegos desarrollados con este sistema hablen y entiendan español.

■ **Ventajas**

• Dispone de un IDE propio;

• Se programa en lenguaje natural, lo que puede ser útil para quienes no sepan programar;

• Inform 7 sigue todavía en desarrollo, lo que se traduce en periódicas nuevas versiones que agregan características y resuelven problemas. El equipo de desarrollo de INFSP le anda bastante cerca puesto que lo que tardan en actualizar la traducción al español tras la salida de una nueva versión de I 7 es poco;

• Internamente el lenguaje de programación es Inform 6, por lo que si te gusta usar Inform 6 o incluso InformATE te puedes instalar I 7, coger de su carpeta el compilador y usarlo en I 6 o InformATE. La versión del compilador presente en I 7

es más reciente que la última desarrollada oficialmente para I 6 y tiene corregidos algunos problemas. Para que te des una idea, la última versión del compilador desarrollada oficialmente para I 6 es del 20/02/04;
• Hace un tiempo se abordó la traducción del manual de Inform 7, la cual está bastante avanzada. -*Si el proceso continúa con la misma periodicidad que ahora, pronto tendrás disponible el manual de Inform 7 en nuestro idioma..

■ **Desventajas**

• Según los documentos escritos por el equipo de desarrollo de INFSP, hay cosas que cuesta implementar o deben hacerse cuidadosamente debido a diferencias idiomáticas con el inglés; por ejemplo si no prestas atención puedes recibir una pregunta de desambiguación que ponga "¿Cuál concretamente, la puerta blanca's pomo o la puerta negra's pomo?";
• Si estás acostumbrado a usar lenguajes de programación, el envoltorio del lenguaje Inform 6 con "lenguaje natural" puede llegar a resultarte desagradable. Por supuesto este punto es subjetivo y eres tú quien sabe qué te gusta o no;
• No hay tantos tutoriales ni tampoco tan extensos en español a diferencia de lo que ocurre a este respecto con Inform 6 e InformATE;
• Si metes la pata con las reglas puedes provocar que tu aventura se ejecute lento;
• Como se dice en el resumen de la sección de autores, si no entiendes inglés la ventaja de la que alardean los creadores de Inform 7 puede convertirse en una gran desventaja.

■ **Código de ejemplo**

```
Cerilla is a thing. Understand
cerilla as fosforo. It is
female and switchable.
Description is "Una cerilla
común y corriente de las que
se utilizan en la actualidad;
un palito de cartón rígido con
una mecha en uno de sus
extremos para poder encender."
```

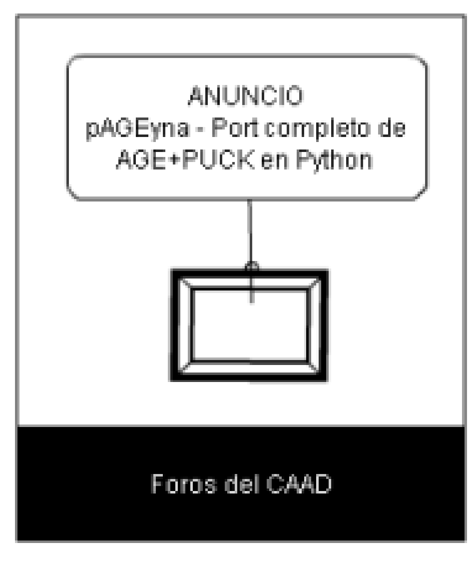
También puedes consultar el código fuente de Vampiro para este lenguaje.

☞ Fernando Gregoire



Yan

LA TIRA CÓMICA DE JORUIRU







Una reflexión sobre gramáticas y objetos según los conceptos de AGE.

Verbos-Gramática vs Objeto-Acción

Mi experiencia con AGE ha ido creciendo junto a mi aventura y ahora mismo mi código es un compendio de como hacer la misma cosa de varios modos diferentes, unas bastante más efectivas que otras. Pero aunque lo que voy a decir no sea muy consecuente con lo que realmente he hecho en AGE, espero que explique el concepto de objeto en AGE, tal como yo lo veo.

A pesar de que es algo que ya contemplan algunos parsers de hoy en día, me gustaría profundizar un poco en los conceptos "verbo" y "acción", tanto desde la perspectiva real, como de su aplicación en la programación de conversacionales.

En el lenguaje real, un verbo aplicado a diferentes objetos no siempre presupone la misma acción sobre ellos, del mismo modo que la misma acción en diferentes objetos no siempre presupone que sea consecuencia de un mismo verbo.
Eso para mí es primordial, tener claro que el uso de un verbo no es suficiente ya que aplicado a diferentes objetos no siempre desemboca en una misma acción.

No es lo mismo subir al monte, que subir al taburete, que subir al niño , y con estos ejemplos queda claro que en muchos casos las preposiciones tampoco son de ayuda; aquí la contracción «al» es del todo irrelevante ¿qué es lo relevante? ¡los objetos!

No es lógico subirnos encima del niño, del mismo modo que no podemos subir al monte con nuestros brazos por encima de nuestras cabezas. Está claro que la acción subir analizada gramaticalmente no sirve de mucho. En el primer caso sería un alias de "ir hacia arriba", en el segundo también, pero en el tercero sería un alias de "alzar" o "levantar", pero es que no es lo mismo levantar a un niño, que levantarse (levantar a uno mismo), por las mañanas, que levantar un muro de ladrillos.

Una bici se monta, pero también se monta un puzle, o una maqueta. En el primer caso sería alias de subirse a la bici, en los dos segundos sería alias de construir o armar, pero... no es lo mismo armar un puzle que armar a un ejercito, en el segundo caso sería un alias de "dar

VOX POPULI

Estáis confundiendo las cosas. No puedo objetar nada respecto a los ejemplos, pero puedo objetarlo todo frente a las conclusiones.
Veamos, es evidente que no es la misma acción 'montarse en bicicleta' que 'montar un puzzle' pero eso es entre otras cosas porque 'montar + reflexivo + en' fundamentalmente no es el mismo verbo que 'montar', por mucho de que se use la misma palabra. Pero usemos un caso más ambiguo como el de 'coger el teléfono' y 'coger la espada'. En ambos casos se trata exactamente de la misma estructura gramatical y el significado se detecta por contexto.
La solución en Inform (en ambos, aunque escribo la sintaxis de I7 porque me resulta más familiar) es la siguiente:

Understand "coger [a thing]" as taking. Understand "coger [a phone]" as picking up.

Donde 'phone' sería un subconjunto de las 'clases' de cosas. O sea (de nuevo en I7):

A phone is a kind of thing.

Se puede, como se ve, tener una gramática tan fina como se quiera (o incluso contextualizada) sin tener que situar la asignación 'texto' -> 'acción' asociada a los objetos.
En la aproximación de AGE (ahora la sintaxis es de seudocódigo) el equivalente sería:

Mundo: parseCommand: if verbo.equals("coger") TODO EL CODIGO NECESARIO PARA COGER UN OBJETO Y PONERLO EN EL INVENTARIO end() if verbo.equals(...

Clase Phone: parseCommand: if verbo.equals("coger") TODO EL CÓDIGO NECESARIO PARA DESCOLGAR UN TELÉFONO end()

Esta aproximación tiene para mi varios problemas:
1. El código de asignación texto —> acción está mezclado con cualquier otro código, relacionado con el modelo del mundo, por lo que para traspasar la gramática de una aventura hay que ser muy cuidadoso 2. El código de asignación está 'disperso' en lugar de en una sección de gramática 3. El parser tiene que decidir qué objetos están potencialmente 'relacionados' e invocar a todos los parseCommands, así si el jugador escribe:

bulgo-bulgo puerta

Hay que llamar a todas las puertas para ver si alguna de ellas puede ser 'tratada' con 'bulgo-bulgo' ya que no hay forma de saber si bulgo-bulgo es relativo a algo local o no... podría ser un hechizo de teleportación.

Mel Hython

Para mí, los inconvenientes que has dado son más bien ventajas. Sí, hay que ser cuidadosos para traspasar una gramática, pero ¿para qué quieres traspasar una gramática? ¡Lo que interesa traspasar de una aventura a otra son los objetos!
Si un teléfono cuando lo coges te da tono, ¿por qué para llevarme el teléfono a otra aventura tengo que copiar el propio teléfono (con el código que dice que si lo descuelgas, da tono) y además parte de la gramática global (que dice que coger un teléfono es descolgarlo)?
Con el modelo tipo AGE, tienes encapsulada en el teléfono toda la información necesaria para usar el teléfono. No necesitas nada externo a él. No hay que ser cuidadoso, sino todo lo contrario.
Lo de "¿y si quiero trasladar una gramática a otra aventura?" es una pregunta que no tiene sentido en AGE porque no existe la gramática tal y como la hay en otros sistemas.

Al-Khwarizmi

No estoy de acuerdo Al-K, lo que quieres traspasar de una obra a otra no son los objetos, sino como

armas"... y así podríamos seguir haciendo comparaciones, porque además las formas de expresarse cambian con el tiempo y las modas, y nunca lo hacen alrededor de la gramática sino de los objetos.
Así pues, hay expresiones que hace unos años significaban unas cosa y ahora significan otra, y que si en el entorno de programación de una conversacional están relacionadas con un objeto, son fáciles de adaptar a la nueva moda o situación.

Por otro lado tenemos las acciones que están relacionadas con una localidad o circunstancia; hay muchas acciones que se aplican sin mencionar los objetos receptores de las mismas. Y hay otras que aparentemente no son capturadas por uno, oler sería un ejemplo, pero para esos casos está el objeto "localidad".

```
>oler manzana
Tiene un olor delicioso

>oler
Alguien está quemando leña no muy lejos de aquí, huele a humo...
```

Otro ejemplo relacionado con el objeto localidad.

```
>Llama a Carlos
```

Pueden darse dos casos, que Carlos esté en la localidad o que no. Si Carlos está en la localidad capturará esa acción, pero si no, será el propio objeto localidad quien lo capture.
Si hay un teléfono en la localidad desviaremos el verbo hacia el objeto teléfono y la orden quedará así:

```
>Llama por teléfono a Carlos.
Coges el teléfono y llamas a Carlos.
```

¿Os habéis fijado que para un teléfono fijo, el verbo coger no provoca la acción coger sino la de descolgar?

Y ahora imaginemos que ni Carlos ni el teléfono están en la localidad. Pues ahí entra el objeto mundo que es quien decide que hacer con un verbo en última instancia.

```
>Llamar a Carlos.
No te oye desde aquí.
```

La gramática es un medio, no un objetivo, y para dar realismo a una conversacional es primordial tener claro los objetivos y las acciones sobre cada objeto, el verbo o verbos que las puede desencadenar es algo secundario.
La gramática son sólo una serie de reglas que se aplican a la construcción de frases, pero que no tienen porqué encerrar un una acción concreta, o significado. Yo puedo construir una frase totalmente correcta, gramaticalmente hablando y que carezca de una utilidad aplicable dentro de una conversacional.

```
>Coge la indiferencia de quienes te rodean y derrámala sobre la ira de quienes te odian.
```

La única respuesta lógica en una conversacional no experimental, sería algo así como:

```
>Perdona... ¿qué has dicho que quieres coger?
>Perdona... ¿qué has dicho que quieres derramar?
```

Así que yo voto porque la gramática sea una propiedad de los objetos y no al revés, y por objeto entiéndase todo aquello físico o no, a lo que se le puede aplicar una acción física o no.

```
>Sube los precios
Subes los precios un 10%.

>Construye la frase
Ordenas las letras y formas la frase:
"¡Saludos!"
```

☞ Jenesis

muchos las clases. El 'telefono rojo que suena en la luna' en una aventura espacial retro, no se va a parecer mucho en su comportamiento al 'teléfono móvil ultramoderno de una fantasía tipo matrix'. Tal vez un core de 'teléfono' sea común entre ambas obras, pero casi todas las respuestas serán diferentes del uno al otro.
Así 'golpear a XX con el teléfono' en el primer caso puede llevar a un ataque contundente muy relevante, mientras que sería ridículo en el segundo caso. Si no hemos sido cuidadosos en separar el código 'correcto' entre el core 'teléfono' de la jerarquía y el objeo final tendremos problemas. Por ejemplo, si hemos hecho primero la obra de la luna tendremos:

Telefono Rojo:

parseCommand:

if... cosas no relacionadas con golpear y sí con el core de teléfono...
if verbo.equals("golpear")... tratamiento del golpear....
if... otras cosas no relacionadas con golpear...

Todo ello mezclado. Si queremos hacer ahora el teléfono ultramoderno tendremos que empezar de 'cero' o ser muy muy cuidadosos en lo que nos llevamos y lo que no.

Mel Hython

El problema del ejemplo, el reutilizar el teléfono entre "mundos", es un problema de modelado y jerarquia de clases. Ambos teléfonos deberian tener una clase madre común, con las características propias de todos los teléfonos, y a partir de ella crear los particulares.
De esta forma hay que retocar, pero siempre se hará sobre "mínimos" y es más difícil que se escape algo incoherente por el camino.
Dicho de otra manera, no reutilizarias el telefono retro, sino su clase madre.

dddddd

Bueno, respecto al tema de las variantes del teléfono, yo nunca he dicho que copiar y pegar objetos sea una panacea y lo resuelva todo. Por supuesto, siempre habrá muchas cosas que hay que personalizar para una nueva aventura (¡si no, qué aventuras tan aburridas tendríamos!). Pero si fijamos una ambientación particular, por ejemplo, época actual... hay un montón de aventuras que tienen puertas, sillas, etc. que funcionan exactamente igual. Y otras cosas (como neveras, lavadoras y demás) no se suelen modelar porque dan trabajo; pero si hubiera una librería de objetos reutilizables, también se haría.
Y para otras ambientaciones, como la ciencia-ficción, nada impide que exista también una librería de objetos reutilizables de ciencia-ficción. Esto iría en la línea de las "épocas" de pyphiverses :)
Sobre el ejemplo que pones de golpear con el teléfono, en realidad en AGE existe herencia (es herencia directa de objeto a objeto, o sea, un objeto puede verse como una clase si se quiere) pero no suele hacer falta usarla para nada. De hecho, imagínate hasta qué punto no hace falta,

que creo que todavía nadie la ha usado nunca en la práctica :D En su momento la metí, porque bueno, "tenía" que haber herencia; pero en realidad el diseño del sistema la hace superflua.
Me explico, tú le pones al teléfono una propiedad "teléfono" que lo marca como un teléfono, defines un código para "llamar", "coger" o "colgar" que se aplique a los objetos que tienen esa propiedad, y no necesitas crear una clase ni tener herencia explícita.
Después, el ejemplo que tú dices no podría ser más sencillo. Defines un código que determina qué sucede cuando golpeas a alguien con un objeto con la propiedad "contundente". Esto podrías definirlo en el mundo, si estás implementando un esquema general de combate, o tal vez en cada posible criatura golpeada si quieres que reaccionen de distintas maneras. Después, clickeas el teléfono en el IDE, vas a propiedades, le pones la propiedad "contundente" a true, y está hecho.

Al-Khwarizmi

Para mí hay tres conceptos diferentes que el buen parser debe ser capaz de interrelacionar con el mínimo trabajo para el programador (recalco esto último porque las herramientas deben ser eso: herramientas). Hasta ahora ninguno de los que conozco lo ha hecho de forma óptima.
(no son definiciones académicas, ¿ok?)

Verbos: palabras que denotan una acción y cuyo significado varía con el contexto de la conversación (como bien has explicado).

Sintaxis: elaboraciones más o menos complejas donde la acción del verbo se aplica sobre un objeto, persona o escenario (ma o meno) y que nos sirven para expresar el resultado concreto que queremos conseguir. Es la herramienta que nos da el parser para interactuar con el mundo de juego.

Acciones: las intenciones del jugador, en concepto.

La acción no depende del contexto ni de los objetos. La acción NO se explica sobre la base de un objeto, ya que es un concepto general que justifica su existencia sin necesidad de lenguaje. Así que antes de definir ni una sola palabra del diccionario en un parser podemos saber que,por ejemplo, hay una acción que se explica de la siguiente manera:

"Desplazar un objeto del entorno cercano a nuestras manos (o al bolsillo)."

o siguiendo los ejemplos de tu artículo:

"Desplazar el propio cuerpo desde una posición inferior hasta una a una altura superior, ya sea caminando o encaramándose a otro objeto"

"Alzar un objeto o persona por encima de mi cabeza"

Insisto, no hemos empezado a definir cómo decirle al parser que queremos coger algo, sólo el concepto de coger (o ascender o alzar). Es evidente que asociado a esa acción están las comprobaciones como que el objeto sea visible (y que exista!), que no esté, qué se yo, pegado a la pared, o sea muy pesado. Implicaciones de cortesía como que lo tenga otro personaje, etc. Entonces ¿para qué necesito asociar ese "concepto-acción" a cada objeto individual o clase de objetos? ¿No son aplicables estas comprobaciones y la ejecución misma de la acción a todos los objetos del mundo?
Luego viene el punto delicado, la sintaxis. Transformar ese concepto-idea en palabras. Aquí es donde el creador del parser debería facilitar lo mejor posible al programador el establecer esta relación. Vale que ahí el lenguaje empieza a hacer de las suyas, pero podemos quitarnos la mayor parte del curro definiendo las formas más comunes de sintaxis de cada acción y luego (y aquí sí estaría justificado), asociar las excepciones al objeto. Claro, hay excepciones bastante tochas pero para ello existen las clases (en Java-AGE, I6), los Kinds (I7), las propiedades (I6, I7), etc.
El modelo de I6 e I7 se basa en esta filosofía, que me parece bastante válida dentro de la complejidad que supone transformar palabras en ideas para un ordenador, y además sinceramente, creo que es la que menos código necesita, que de eso se trata.
Por cierto también puede haber ambigüedad dentro de la misma relación verbo-objeto: "coger un autobús" dependerá de si vamos al trabajo o estamos en la grúa de un desguace. :P

mastodon

La distinción semántica que acabas de hacer es algo que estuvimos discutiendo presi y yo el otro día en el IRC y no llegamos a un acuerdo.
Para mí personalmente, un verbo siempre ha sido una palabra. Es decir, por ejemplo, "montar" es un verbo, que puede significar varias cosas dependiendo del contexto.
Una acción, por otra parte, para mí es algo que sucede en el mundo, o en términos de programación, un código que se invoca (en patrones de diseño, una acción es eso, un código que se invoca).
O sea, para mí el esquema sería el siguiente: oración con un verbo -> asignador de acciones (este término fue acuñado por Mel ayer en el IRC) -> ejecución de una acción.
Entiendo, por lo tanto, que lo que yo entiendo por "verbo" y "acción" coincide con lo que entiendes tú.
Pero según me pareció entender a juzgar por la discusión con presi, en el mundo de inform la gente en general les llama acciones a lo que nosotros llamamos verbos. ¿O no es así? Por lo menos sé que tanto presi como jenesis llaman acciones a los verbos, porque he hablado muchas veces con ellos de estos temas :D
También en muchas otras conversaciones que he tenido con gente diversa en el foro he visto que la gente les llama acciones a los verbos, con lo cual ya pensaba que yo era el único que llamaba verbo a la palabra u orden y acción a la cosa que sucede en el mundo, y a veces en las respuestas que doy a la gente también les llamo acciones a los verbos para no hacerme un lío comunicativo con ellos.
La verdad es que tu comentario me alivia, se ve que no soy tan raro, que ya empezaba a pensarlo :D

Al-Khwarizmi

Yo (que no lo conozco a fondo) no he visto más acciones en AGE que las ligadas al modelo de mundo mínimo que tiene... en forma de eventos onGet, onPut y poco más. Creo que esto deberia abstraerse/generalizarse más, pero no incluyendo mas onXXX, sino eliminandolos todos para posteriormente incluir el concepto de acción y eventos asociados. Puede que esté totalmente equivocado y que AGE tenga un mecanismo para ésto, pero permitidme seguir.
Me parece entender que para Al-Khwarizmi, las acciones están dentro de los if() si las definimos como "código que se invoca". Creo que eso no las convierte en "acción". Y lo digo porque el resto de los objetos del mundo no "ven" que ha sucedido una acción... pueden ver unas consecuencias, pero no tienen una "etiqueta" que les defina lo que acaba de pasar.
Ahora voy a exponer unas ideas condensadas (me corregis, por favor) tras charlar por IRC con presi y Eliuk.
Considero que esa platónica "etiqueta de la acción" (que llamaré "accion universal" [AU] y que mastodon ha definido como independiente del lenguaje) es sumamente importante.
Hay una cierta recursión conceptual, ya que para

Verbos-Gramática vs Objeto-Acción

definir una AU normalmente utilizamos verbos, pero hay que verlo como cosas distintas. Una vez determinada, la AU es no-ambigua. Esto viene a ser lo que expone jenesis en el artículo.
Las AAUU existirán para que:

— Los objetos del mundo puedan reaccionar consecuentemente con su entorno, sin tener que hacer parseado adicional (¡para eso está el parser!). Un personaje no jugador (PNJ), Zacarias, puede presenciar un "montar", pero solo el caballo o el puzle puede informar de lo que puede pasar o ha pasado. Zacarias puede querer darle la fusta al jockey que acaba de subirse al caballo. En el caso del puzle puede querer acercarse a ayudar. Programar en Zacarias estas reacciones en base a strings parece complejo. Es mucho más directo si puede saber directamente la AU. Si los eventos de AGE permiten esto genial.
— El autor que maneja objetos creados (reutilización+personalización) pueda manejar conceptos más concretos que ambiguos verbos.

El programador de un objeto diferenciará acepciones de un mismo verbo. En un caballo (como objeto directo) "montar" puede ser "AU_poner_encima" o "AU_acto_sexual".
El parser ha de obtener información [asociar_accion()] de los objetos, utilizar esa información y, posiblemente, volver a consultar a los objetos, dándoles más contexto para que puedan ofrecer información más precisa a su vez... hasta que por fin haya una AU que se pueda ejecutar (via acc_*) y provocar cambios directos en el mundo y reacciones indirectas en el entorno.
¿Este proceso puede ser a lo que se referia Mel Hython con "asignador de acciones"?
¿Os parece que tiene sentido ésto que salio del IRC?

dddddd

En AGE efectivamente para las acciones por defecto harías eso con los eventos, y para las acciones que creas tú hay varias maneras de hacerlo, una por ejemplo podría ser con el método update. Pones en el método de actualización de Zacarías que mire si ahora el jockey está en estado montado, y si lo está, haces cosas. Alternativamente, también se pueden "escuchar" mensajes que suceden en la sala, es una manera sencilla de mirar si pasa algo utilizando una expresión regular.
A mí es que no me gusta crear capas abstractas por el medio, porque quiero un modelo de mundo simple y flexible, en el que tenga claro que se puede hacer de todo con facilidad; y que esté directamente en contacto directo con el texto que para mí es el corazón de un juego de texto y con lo que debe trabajar (en cuanto se crean muchas abstracciones por el medio, se corre el peligro de acabar como en Inform donde apenas ni puedes manipular la cadena de entrada). Pero vamos, es una cuestión puramente subjetiva. Tu modelo también parece coherente, y mejor que haya diversidad...

Al-Khwarizmi

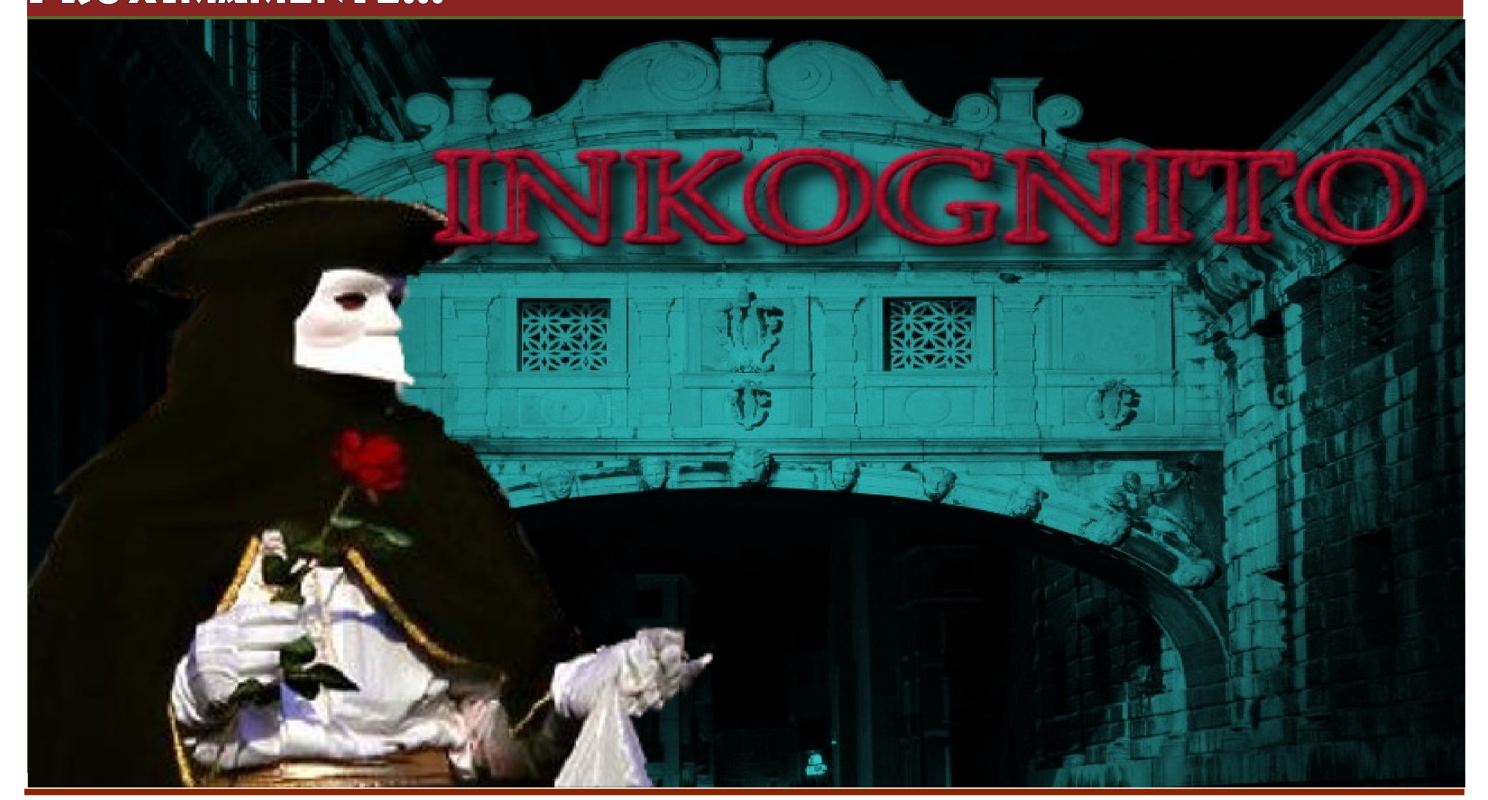
Me parece muy interesante esta filosofía de gramáticas orientadas a objetos concretos, y si a esto le sumamos una enorme librería de objetos tipo concienzuda y detalladamente programados con las acciones que pueden recibir y generar... Me estoy imaginando un IDE con una pestaña de diccionario en la que buscas el tipo de objeto que tienes pensado crear, por ejemplo un "tablón", y te aparece el objeto más parecido posible de la librería, en este caso una tabla. Entonces creas tu objeto como: clase_tabla tablon "tablon"; con lo que heredaríamos todas las acciones y características de la tabla, así sin más. En el mismo IDE consultamos el código de la tabla, y reemplazamos o ampliamos en nuestro código los detalles que necesitemos.

Si este es el modelo mundo de AGE, ya digo que me parece una gran idea. Aunque más trabajosa que las gramáticas orientadas a acciones de Inform.

jarel



PRÓXIMAMENTE...





Aetheria Game Engine 1.0 Entrevistamos a Al-Khwarizmi, el padre de la criatura

Después de demasiados años en fase beta, el pasado 7 de enero de 2011 Al-Khwarizmi anunció el fin de dicha fase de su proyecto y, con ello, la liberación de la versión 1.0 de AGE y de PUCK, el entorno gráfico de desarrollo. Para conmemorar tan buena noticia, publicamos esta entrevista a su creador.

- Por fin se libera la versión 1.0 y AGE deja de estar en fase beta. ¿Ya tendrías ganas, verdad?

Muchas, porque sobre todo tengo ganas de que la gente lo pruebe y lo use. En fase beta, eso era difícil porque había que ser muy osado para lanzarse a trabajar con un sistema poco probado y documentado. La salida de beta significa que AGE ya no es un sistema sólo para valientes, sino que es utilizable por el público en general, con lo cual espero que más gente se anime a usarlo.

- Leo en el blog abandonado que esto empezó en el 2001... ¿Cuál ha sido la historia durante todo este tiempo? ¿Por qué empezó todo esto?

Creo que en realidad la idea me surgió a finales de 2000; aunque las primeras líneas de código las escribiese a principios de 2001. El proyecto surgió cuando estaba en mi primer año de carrera. En aquel momento, el objetivo era crear un juego de rol basado en texto llamado Aetheria, muy grande y detallado; con influencias de los MUDs y de las aventuras anglosajonas tipo Zork. Las españolas apenas las había probado, ni sabía que había gente creándolas todavía.

En algún momento que creo que fue en 2002, chir me dio a conocer el canal de IRC #caad, ahí descubrí que las aventuras se seguían haciendo (incluso en español). Me presenté en la lista de correo y allí la gente empezó a decirme que por qué no hacía un sistema genérico que se pudiese usar para crear aventuras, en lugar de centrarme en el juego Aetheria. Hice caso y cambié los objetivos del proyecto. En aquella época, impulsado por el "feedback", éste avanzó mucho, hasta el punto de que en 2002 salía la primera aventura en AGE, "Los Inmortales", que es de complejidad media. En 2003 la cosa continuó avanzando a buen ritmo, con el añadido de funcionalidades que estaban planeadas desde el principio como el soporte de multijugador y de tiempo real. Pero a partir de ahí hubo un estancamiento, en parte debido a la falta de tiempo y en parte a la falta de ganas. Básicamente todo funcionaba; pero llegaba la hora de documentar lo necesario para crear aventuras, y no era algo a lo que me apeteciera dedicar mi tiempo libre. Programar para mí era una afición, un reto y una diversión, documentar era un trabajo, y sencillamente no quería ponerme a trabajar horas y horas gratis. Recuerdo que llegué a poner un botón de donaciones en la web del proyecto, pensando que si la gente aportaba algo me pondría a documentar viéndolo como trabajo remunerado; pero nadie donó, así que prácticamente aparqué el proyecto durante más de un año.

En 2005 se me ocurrió la idea de que ya que no quería documentar, podía en su lugar programar un IDE gráfico que generara los ficheros de mundo XML y así haría falta documentar mucho menos. Así empezó el PUCK, y lentamente, a medida que alguna gente lo iba probando y dándome feedback, el proyecto empezó a coger tracción otra vez, primero a paso muy lento, luego gradualmente más rápido a lo largo de 2007 y por ahí. Pero el hecho decisivo que lo puso definitivamente en marcha hacia la 1.0 fue que Jenesis decidiese usarlo para su nueva aventura. Eso era realmente lo que hacía falta, alguien que quisiera usarlo para motivarme a pulirlo y ponerlo presentable, porque es difícil (al menos para mí) ponerse a hacer ese trabajo si ni siquiera sabes que va a ser útil. El ver que alguien lo está usando es lo que hace que uno sienta que resulta útil y se anime a seguir. Al final, gracias a ese estímulo me he acabado animando incluso a hacer la documentación, y el resultado es esta versión 1.0.

- ¿De dónde viene el nombre de Aetheria?

Cuando se me ocurrió la idea del juego de rol de texto que mencioné antes, le di ese nombre simplemente porque significa "etérea" en latín; era un nombre que evocaba un mundo de fantasía y que sonaba bien. Cuando más tarde cambié el objetivo del proyecto para ir más allá del juego, le llamé provisionalmente Aetheria Game Engine porque se trataba de eso: el motor para el juego Aetheria. Lo cierto es que la idea es que este nombre fuese provisional, mientras encontrara otro mejor y más descriptivo de los nuevos objetivos del proyecto. Pero cuando me di cuenta, ya todo el mundo estaba refiriéndose a él como "el AGE" y me pareció que era demasiado tarde para un

cambio de nombre.

- ¿Cuáles son las principales características de AGE?

Es un sistema de creación de juegos basados en texto centrado en datos, donde un mundo (juego) es un fichero XML y sólo se usa programación para describir comportamientos avanzados. Está basado en Java, y es por lo tanto multiplataforma. Soporta multijugador por distintos protocolos (telnet, IRC o protocolo propio), y tiene elementos predefinidos para juegos de rol, pudiendo usarse para programar desde aventuras simples hasta MUDs. Tiene capacidades de tiempo real permitiendo cambiar entre éste y el modo de "turnos" de forma natural. Permite crear aventuras con multimedia, así como jugar online. Los comportamientos se programan en BeanShell, que es una versión dinámica del lenguaje Java, y desde una aventura se puede acceder a todas las librerías que proporciona Java, que son muchas y muy útiles. Por último, cuenta con un entorno de desarrollo (PUCK) que permite definir los mundos de forma gráfica y da asistencia en la programación.

- ¿Qué ofrece AGE a los desarrolladores que no tienen los demás lenguajes de programación de ficción interactiva?

En primer lugar, tiene toda una lista de "features" con la que otros sistemas no cuentan: por ejemplo, soporte para multijugador bien integrado en el sistema, modo tiempo real cambiable por el propio usuario, posibilidad de jugar remotamente por telnet o IRC además de con el propio cliente de AGE, y soporte de una gama de formatos multimedia más amplia que cualquier otro sistema (al igual que otros, soporta música en ogg y mod así como imágenes escalares en jpg/png/gif/bmp; pero además también tiene soporte para mp3, midi, gráficos vectoriales con svg, gifs animados, etc.)

En segundo lugar, creo que es el sistema de creación que más flexibilidad ofrece en la actualidad: al no estar limitado por las restricciones de máquinas virtuales de propósito específico como Z o Glulx, se puede hacer cosas que en otros serían imposibles o inviables. ¿PSI's que usen redes de neuronas o algoritmos genéticos? Se podría hacer, ya que no hay más limitaciones de memoria que las del ordenador en que se ejecute, y Java es un lenguaje muy eficiente y optimizado. ¿Una aventura que se conecte al RSS de un periódico para que el personaje pueda leer los titulares del día en que juegas? Se podría hacer. Las posibilidades son infinitas al salir del encorsetamiento de usar Z o Glulx. Además, AGE está diseñado según la tradición de otros motores de juegos y "frameworks" orientados a objetos, y debería resultar muy familiar a programadores, al contrario que otros sistemas que tienen unos diseños más particulares.

Por último, pero no por ello menos importante, el IDE visual PUCK hace muy rápida y eficiente la programación de aventuras (véase el Premio Relámpago de la última Rapidocomp); ya que gran parte de la creación de una aventura se reduce a rellenar formularios y sólo para los puzzles hay que teclear código, para lo cual hay plantillas que ayudan al usuario.

- En la presentación de la versión 1.0 en el foro del CAAD indicabas que alguien sin conocimientos previos puede desarrollar aventuras. ¿De verdad crees que Beanshell es adecuado para alguien sin conocimientos de programación? A mi me parece que, a pesar de los métodos de conveniencia, todo lo que sea programar es complicado para autores que no piensen "algorítmicamente". Creo que en este aspecto gana Superglús.

Yo creo que BeanShell es perfectamente válido para alguien sin conocimientos de programación... siempre que esté dispuesto a leerse la documentación para obtener esos conocimientos, claro :)

Los programadores no somos una raza especial de criaturas con un ADN diferente o que hayan sido tocadas por una luz mística. Somos gente que ha aprendido a programar, sencillamente, y a programar puede aprender cualquiera. En el CAAD tenemos muchos ejemplos de gente que, sin tener ningún tipo de estudios de informática, lo ha hecho. Otra cosa es que alguna gente no quiera programar, cosa que es muy respetable. Pero esa gente no es que no pueda desarrollar aventuras con AGE, es que no quiere, que es distinto.

La documentación que he escrito está pensada para enseñar a usar el lenguaje BeanShell desde cero, explicando los conceptos básicos de programación necesarios como declaración de variables, condicionales, bucles, etc. La idea es que sin haber programado nunca, se pueda leer esa documentación y crear aventuras perfectamente funcionales en AGE. No sé si lo habré conseguido del todo, pero si no es así, estoy abierto a sugerencias para mejorarla.

Respecto a la comparación con Superglús, creo que es un tema subjetivo. A mí personalmente me parece mucho más fácil programar en un lenguaje orientado a objetos que en un lenguaje tipo PAWS. Al fin y al cabo, la evolución de los lenguajes de programación tiende a estar enfocada a hacerlos más fáciles de usar, no más difíciles; así que los lenguajes modernos tienden a ser más intuitivos que los lenguajes antiguos. Concretamente, la orientación a objetos resulta especialmente intuitiva para la programación de aventuras porque el jugador de una aventura está todo el tiempo manipulando objetos de un mundo simulado. Personalmente, encuentro el modelo orientado a objetos de AGE mucho más fácil que el modelo de programación en PAWS; aunque ya digo que es subjetivo y cada uno tendrá sus preferencias. Por eso es bueno que haya diversidad de sistemas.

- ¿Qué necesita un autor de aventuras para desarrollar en AGE?

Sólo tiene que tener java instalado (versión 1.6 o superior) en su máquina Windows, Linux, Mac o Solaris, bajarse la última versión del AGE Developer's Kit de http://code.google.com/p/aetheria/downloads/list que contiene el entorno de desarrollo PUCK, y mirar la documentación en http://www.caad.es/aetheria/doc donde se explica desde cero cómo se crea una aventura. Nada más.

- ¿Y un jugador?

Un jugador sólo necesita tener java instalado (1.6 o superior) en su máquina Windows, Linux, Mac o Solaris, y bajarse el AGE Player's Kit de http://code.google.com/p/aetheria/downloads/list para jugar aventuras offline. Para jugar online, ni siquiera eso, sólo hace falta tener Java en el navegador y conectarse a la web de la aventura.

- ¿Cómo se distribuye una aventura realizada en AGE? ¿Es suficiente con distribuir el

world.xml (o world.age, según mis últimas noticias) o el autor debe empaquetar algo más?

Si la aventura tiene contenido multimedia, junto al world.xml irán los ficheros de audio, gráficos y tipografías. Si no lo tiene, basta con ese fichero world.xml y nada más.

- ¿Y para hacer la aventura online? ¿Se requiere alguna acción especial en cuanto a programación, empaquetado, distribución, etc?

Al programarla, sólo hay que tener cuidado de no hacer nada que los applets de navegador no tengan permiso para hacer, como acceder a directorios distintos del de la aventura o conectarse a servidores arbitrarios de Internet. Esto en la práctica no supone ningún problema, porque ya será así en todas las aventuras que no sean muy experimentales y no hagan cosas muy raras y avanzadas. Por lo demás, simplemente se trata de empaquetar la aventura en un fichero .jar (que no es más que un .zip con la extensión cambiada) junto con el AGE, y subirlo a una web que haga una referencia al applet de AGE mediante las etiquetas HTML correspondientes.

- ¿Las aventuras online están limitadas de alguna manera? Cargar/Salvar, multimedia, etc...

El soporte de multimedia en las aventuras online es total, idéntico al soporte offline. La única limitación al jugar online es que de momento no se puede salvar ni cargar, ya que no he querido hacer un applet firmado. Un applet firmado permite guardar ficheros, pero a cambio muestra terroríficas ventanas al usuario preguntándole si confía en la aplicación y le quiere dar acceso a su disco duro (esto es lo que hace, por ejemplo, ZMPP). Dado que creo que la principal ventaja de las aventuras online es atraer a novatos, y los novatos se suelen asustar con estas ventanas pensando que les va a entrar algún virus, he decidido evitar ese problema deshabilitando las opciones de cargar y guardar para que no haga falta pedir ese permiso al usuario. De todas formas, para versiones posteriores no descarto dar la opción de habilitar cargar y guardar a cambio de mostrar las susodichas ventanas, si es que a la gente le interesa y me lo sugiere.

- Hablemos de PUCK, el entorno de desarrollo de AGE. ¿Qué se puede hacer en él?

Se puede crear gráficamente toda la estructura del mundo, indicando qué localidades hay, cómo están conectadas, quién está inicialmente en cada localidad, qué objetos hay en ellas, qué objetos lleva cada personaje o hay dentro de cada contenedor, etc. Todo esto se hace sobre la representación gráfica, sin escribir ni una sola línea de código. Los nombres y descripciones de todas las criaturas y objetos se pueden añadir rellenando formularios, igual que otros datos diversos como si un objeto es un contenedor, si es abrible, cerrable, si está fijo en el sitio, qué peso tiene, etc.

A la hora de programar puzzles es cuando sí hay que usar código en lenguaje BeanShell, y para eso PUCK proporciona un cómodo editor con resultado de sintaxis. No sólo eso, sino que también tiene menús contextuales que nos generan plantillas para los diferentes métodos BeanShell que se suelen implementar en las aventuras, de forma que no nos tenemos que acordar del nombre y los parámetros de los métodos sino sólo buscar en el menú y rellenar las plantillas.

Por último, un botón "Jugar" nos permite probar instantáneamente en AGE la aventura que estamos editando, de forma que el proceso de creación de la aventura es sencillo y eficiente porque podemos ir probando lo que hacemos con mucha facilidad.

- ¿Qué no se puede hacer con PUCK?

Todo lo necesario para crear una aventura se puede hacer con PUCK, sin necesidad de salir de él para nada... bueno, salvo dibujar o hacer música si nuestra aventura tiene multimedia, claro :)

Algo que no se puede hacer es crear puzzles sin escribir código. Como mencioné antes, se puede definir toda la estructura y objetos del mundo sin escribir código, pero a la hora de crear los puzzles hay que irse al editor de código y programar. Tal vez en alguna versión posterior incluya algún tipo de generador automático de puzzles como el de Superglús, si hay interés en ello.

- A mi me parece poco serio el aspecto de PUCK. ¿No crees que los iconos de la barra de botones se deberían cambiar?

Sí, sin duda alguna. Esto es algo que ya se ha comentado varias veces y no tengo ningún problema en reconocerlo. Pero el motivo es muy simple: no sé dibujar, soy un inútil para eso. Los iconos son muy feos pero mi talento para el dibujo sencillamente no da para más.

PUCK tiene un sistema de skins que se pueden cambiar, así que invito a cualquiera con un poco de mano para el dibujo a que cree unos iconos y gráficos mejores y los incluiré. De hecho ya hay otro set de iconos incluido, que hizo Urba, y que se puede usar activándolos en el fichero de configuración. Lo que pasa es que no los puse activados por defecto porque a mis pocos usuarios les gustaban más los otros.

- ¿Qué aventuras hay disponibles actualmente para AGE? Con tantas versiones beta que han salido, ¿AGE es compatible hacia atrás? ¿Podremos jugar desde la versión 1.0 a todas las aventuras ya existentes?

De momento hay siete aventuras para AGE: "Los Inmortales", "AGE Arena", "Zendyr's Labyrinth", "Insecto Mortal", "Fuego", el port de "Vampiro" y "Wizard's Quest: Morluck's Lair". Y una octava creada por Jenesis va a salir próximamente.

La compatibilidad hacia atrás cubre todas esas aventuras salvo la primera de todas, "Los Inmortales", con la cual no mantuve la compatibilidad porque cambié muchas cosas en AGE después de hacerla; aunque es posible que algún día si encuentro tiempo "modernice" su código para hacerlo compatible. Por demás, AGE en el futuro siempre mantendrá la compatibilidad hacia atrás; aunque se añada nueva funcionalidad seguirá funcionando la ya existente.

- ¿Tienes esperanzas en que AGE se convierta en el entorno de desarrollo de referencia dentro del mundillo hispano de las aventuras conversacionales? Yo, como javero empedernido, te aseguro que al menos lo probaré en cuanto termine lo que llevo entre manos.

Nunca he sido partidario de que haya un entorno que sea "el" de referencia, siempre he

defendido la diversidad porque creo que distintos usuarios tienen distintas necesidades, y no creo que ni AGE ni ningún otro sistema habido o por haber pueda ser solución universal para todo el mundo. Sí que me gustaría y espero que AGE se convierta en uno entre varios entornos de desarrollo de referencia, no sólo junto a los que ya hay sino junto a alguno más que aparezca nuevo.

- Por último, supongo que una vez que AGE 1.0 ha visto la luz, tendrás algo más de tiempo para crear alguna aventura... ¿para cuándo esa gran historia orca jamas contada?

Bueno, después de la 1.0 vendrán la 1.1, y la 1.2, y tal vez la 2.0, etc... siempre puede haber cosas que mejorar y que añadir, así que sacar esta versión no tiene que significar necesariamente que tenga más tiempo, por desgracia :)

De todas formas, sí que tengo proyectos orcos en el horizonte. Con muchos orcos y muchos combates. Al menos tres posibles proyectos: la edición deluxe de "Wizard's Quest: Morluck's Lair", con bugs corregidos y espero que algo de multimedia añadida, la segunda parte de "Morluck's", y un tercer proyecto del que no daré detalles por si la cosa se queda en vaporware :)

- Al-K, muchas gracias por aceptar esta entrevista . Ha sido un placer. Hasta la próxima.

☞ SPAC

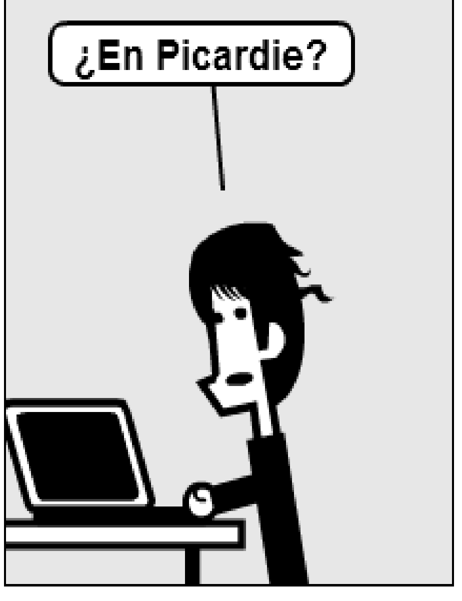
Nota: Posteriormente a la realización de esta entrevista, se ha publicado la versión 1.0.1 de AGE+PUCK, que contiene muchos pequeños cambios y mejoras con respecto a la versión 1.0. Los principales son:

- Agregado método add como sinónimo de addMobile en MobileList.
- Agregado método setNextMessage a la clase Messages para cambiar un mensaje por defecto, pero sólo para la próxima vez que se muestre, y no para las siguientes.
- Agregado un menú a la interfaz gráfica de AGE para activar/desactivar el sonido en cualquier aventura.
- Agregados eventos onWear, onUnwear, onDrop (al vestir/desvestir/dejar cosas) a AGE y PUCK.
- Las ventanas de edición de código de PUCK ahora se cierran automáticamente al abrir un nuevo mundo.
- Cambiado el logotipo de la ventana "splash" de AGE por el creado por joruiru.
- Agregadas dos skins a PUCK, hechas por jenesis: jenverde y orco.
- Ahora las skins de PUCK se pueden cambiar dinámicamente mediante un menú.
- Ahora forceCommand(String) envía un comando que se ejecuta antes que el resto de comandos de la cola, y un nuevo método enqueueCommand(String) introduce un comando al final de la cola.
- Ahora se puede acceder al verbo mediante parámetro $command en el mensaje ambiguous.pronoun.
- Arreglado glitch por el cual después de un waitKeyPress(), el texto de entrada no se mostraba rojo (ocupado) aunque AGE estuviese ocupado.
- Arreglado bug que podía provocar un cuelgue del AGE en ocasiones, si se pulsaba muy insistentemente una tecla a lo largo de una secuencia de waitKeyPress().
- Arreglado un bug que hacía que el interfaz de AGE no se redibujara bien si uno ponía el modo pantalla completa en el modo MDI, y a continuación se creaba una frame.
- Añadido método para quitar verbos de la lista de verbos en una aventura.
- Las teclas modificadoras como Alt, Ctrl, etc. ya no cuentan como pulsaciones de teclas para waitKeyPress(), de forma que por ejemplo el "Pulse una tecla..." no se verá activado por un Alt+Tab.
- Implementada la función BeanShell getTime() que se mencionaba en la documentación pero que no estaba realmente implementada.

Siempre podrás encontrar la última versión en la web del proyecto: http://code.google.com/p/aetheria/

LA TIRA CÓMICA DE JAREL











A pesar de la polémica surgida durante el último día de votaciones, debemos felicitarnos todos dentro de la comunidad CAAD por el éxito de la cuarta edición de la MiniComp, tanto en cantidad y calidad de las obras presentadas como en la participación masiva en las votaciones.

Todo empezó con una inocente pregunta de Grendelkhan en los foros:
Hola, sé que últimamente estoy un poco away, pero me preguntaba si no organizaríais una comp para final de año, al estilo de las Minicomps o Rapidocomps de otros años (he visto reflotar el hilo de la Minicomp 3 y me ha dado nostalgia, qué le voy a hacer).
Pues eso, que si se organiza, yo me apuntaría con una pequeña aventura.

Tres horas después, el ilustre Baltasar el Arquero ya había convocado la IV MiniComp, todo un reto teniendo tan reciente la cancelación de la CiviliComp.
Pero la historia no se repitió. Nueve obras presentadas a concurso hacen de la convocatoria todo un éxito de participación. Y obras de calidad. Seguro que vemos a alguna de ellas ganar en alguna de las categorías de los Premios Hispanos 2010.

A continuación tenéis un recopilatorio de los comentarios realizados sobre cada obra en el hilo de votaciones de la IV MiniComp.

■ Kävijä

A Kävijä le he dado un nueve porque: es una aventura (admite comandos arbitrarios), el grado de interactividad me pareció muy bueno, hay varios finales, el argumento me pareció bien motivado, la ambientación también me gustó, el tema lovecraftiano me gusta, y la presentación (tipografía, colores y música) es impecable.
(Al-Khwarizmi)

Una aventura mucho mas completa de lo que se espera encontrar en una comp de este tipo. Buena ambientación, un acabado perfecto, intriga, acción y mucha interactividad, varios finales... Yo creo que no se puede pedir más.
Nota: 9
(Jenesis)

Para mi, otra posible ganadora de la comp. Me gustó mucho la ambientación de la aventura, muy bien conseguida y con muy poco. Jugablemente hablando, es de las mejores, pero al acabarla me quedé con ganas de algo más. Creo que si se le hubiese dado un poco más de profundidad a la aventura sería de 10.
Nota: 7
(Louen)

Mini-aventura muy correcta. Se nota que ese hizo con prisas, pero muy correcta, como todas las obras de Jarel. Quizá echo en falta algún puzzle, ya que prácticamente la historia transcurre sola, tan solo tienes que ir y volver del laboratorio. Más puzzles hubieran hecho la experiencia más satisfactoria.
La ambientación está muy bien conseguida. Jarel ha conseguido un alto grado de implicación acción / música en todas sus aventuras.
La literatura no es nada del otro mundo pero cumple con su función perfectamente.
Ha sido un acierto ambientar la base ártica con habitantes nórdicos. No sé, pero le da un aire de realismo.
La versión que he jugado tiene un bug algo llamativo: sigues llevando a Jackson cuando despiertas en la cama, pero seguro que es fruto de la premura y la falta de testeo.
Lo que más me ha gustado ha sido uno de los dos finales “ganadores”, el del devorador de mundos.
Nota: 7
(Dwalin)

Una aventura en la que te matan. A no ser que esté justificadísimo, para mí no tiene ningún valor, y la cierro en cuanto ocurre el deceso, perdiendo todo el valor que pueda tener. Que es lo que me ha ocurrido con esta aventura, motivo por el cual la he borrado sin darle una segunda oportunidad. Sin embargo, lo que vi hasta que me mataron (cuatro o cinco movimientos tan solo) parecía tener una atmósfera interesante. El sonido parece que también acompañaba con el clima creado. De hay que la nota no haya sido un cero patatero o un uno flojuno.
Nota: 3
(Jhames)

Para mi, es la aventura que mejor acabado tiene de todas las participantes y por eso le he dado la segunda nota más alta.
La historia y la ambientación son de las que me atraen.
Sin embargo, la aventura no termina de convencerme, ya que prácticamente no hay nada que hacer.
Nota: 7

(Joruiru)

Buena ambientación, una historia que gusta y personajes creíbles. Interacción limitada y poca longitud, lo que la hace bajar unos puntos.
Nota: 7
(Comely)

Se agradece el poder desactivar el audio en la aventura.
Me ha gustado como relato corto. EL juego responde a las descripciones de todo lo que rodea al jugador, y tiene buenas respuestas ante acciones como dejar la linterna al iniciar el juego. Una mini aventura con una historia digna.
Nota: 6.5
(Saimazoom)

Una mini en toda regla, me ha dejado muy buen sabor de boca. Buen acabado gráfico y sonoro, buena ambientación, me ha gustado la historia (simple pero más que suficiente para una mini). Sin grandes alardes pero agradable
(Akbarr)

Un diez si no fuera por un par de minucias. La más redonda de todas, inquietante, intensa y con la literatura justa (equilibrada, a veces menos es más). Varios finales y diferentes. Me encantó... sentí el frio, la soledad, el miedo, la incomprensión, todo ello en ambientes cambiantes de ciencia, expedición, ciencia ficción, incluso algo me hizo notar cierta sensibilidad por lo medioambiental.
Nota: 9
(dddddd)

Me matan nada más empezar, al tercer movimiento, sin que ni siquiera me haya dado tiempo de hacer nada. Tiene muy buena pinta, seguro que es muy buena, pero como me matan sin ton ni son, no lo he podido comprobar.
Nota: 1
(Lacri)

Un breve-magnífico representante de lo que es el género de las aventuras conversacionales a día de hoy. En tan poco espacio Jarel ha sido capaz de ofrecer lo que nos ofrece siempre; gran presentación al servicio de una historia original. Solo nos queda esperar con ganas su próximo trabajo.
Nota: 9
(Makinaimo)

■ Saloon

A Saloon le he dado un ocho porque: es una aventura, el grado de interactividad sin ser la releche es suficiente y va acorde con las instrucciones que da, es relativamente no lineal, está bien motivada (también por las instrucciones), la ambientación es muy buena en el tono cómico de Jhames, el tema también me gusta y la aventura consigue de sobra hacer reír.
(Al-Khwarizmi)

No la he terminado, pero veo que lleva bastante curro y por eso le he subido la puntuación. Por lo demás hay ciertas clases de humor que nunca me ha enganchado; pero vamos, que soy así de rara.
Debo ser la única persona que no se ha reído nunca con eso del "pecador... cobarlde.... ¡cómorr".
Nota: 6
(Jenesis)

Como he dicho antes, conjunto con Jack, es la aventura que más me ha gustado. En cuanto a jugabilidad tengo que decir que he tardado más de una sesión en pasármela, porque me quedé enganchado, pero aún así volvía a intentarlo hasta que al final lo he conseguido. Eso con alguna otra aventura de la comp no hubiera pasado, la hubiera dejado sin más. La historia en sí no es muy buena, pero el juego en general me enganchó bastante, gracias a los elaborados PSI que hay en el saloon y la comicidad de Jhames. Le hubiera dado más puntuación si los PSI hubiesen tenido más importancia en el juego, ya que después de más de una hora intentando hablar con todos y de todo, no valen de mucho para pasarte el juego.
Nota: 8
(Louen)

Al principio me llamó mucho la atención. Por fin, entre tanto libro juego una verdadera aventura, en la que poder investigar, examinar, etc. La cantidad de personajes y las instrucciones que nos daban (averiguar hablando con unos y otros qué había pasado en el Saloon) eran muy prometedoras.
He de confesar que me quedé atascado con 0 puntos, y solo gracias a una pista logré la contraseña para poder acceder al lavabo. Sin embargo fue entrar ahí y terminar la aventura en menos de 2 minutos (cierto que había leído otras pistas en el foro).
La sensación tras jugarla es agridulce. Una buen comienzo y muchas expectativas no cumplidas. La ambientación a base de historias cruzadas es interesante al principio, pero luego, al estar prácticamente desconectada del resto de la aventura, pierde interés. Me hubiera gustado más que las indagaciones hubieran tenido algo más que ver con el desarrollo de la aventura...
Supongo que Jhames la tendría a mitad cuando se convocó la Comp y le añadió el apresurado final... Si es así no creo que le haya hecho bien a la aventura. Debería haber seguido desarrollándola, y el resultado hubiera sido mucho mejor, ya que tal y como está ahora parece mucho envoltorio para tan poca "chicha" (o demasiado pan para tan poca mantequilla).
El humor, en fin, demasiado grueso para mi gusto, pero bueno, sobre gustos...
En todo caso un prometedor inicio de Jhames con Inform que espero conduzca a más.
Nota: 6
(Dwalin)

Le doy la máxima nota a Saloon. Es una aventura de puzles, que es lo que me gusta. Es una aventura fresca y desenfadada, en la que es difícil atascarse, y eso es un punto a su favor (soy muy dado a atascarme)
Sin embargo, no le doy el 9 por las siguientes razones:
- Muchos personajes que invita a hablar con ellos, pero que luego no sirve para nada. Creo que les he preguntado a todos por todos y no me ha dado la impresión de que estuviesen ocultando algo, como se cuenta en la intro.
- Algunos fallos garrafales (para mi), que me han sacado del juego:
>di rose a gordon
Y contesta rose
>di gordon a rose
y contesta gordon
Lo mismo con Jacob-David y con Jacob-Richard
Teniendo las dos llaves:
>dar la llave a april
¿Qué llave, la llave del aseo o la llave dorada?
>dar la llave del aseo a april
¿Qué llave, la llave del aseo o la llave dorada?
Nota: 8
(Joruiru)

Como ya he comentado en su hilo correspondiente, de lo que más me ha gustado. Si el desarrollo de la historia se hubiera basado en la información que se va descubriendo de los

personajes y la trama que se va desplegando en lugar de en unos puzzles forzados y fuera de lugar, sería mi ganadora. Muy cuidada y con algunos golpes que, he de reconocer, me han hecho reír.
Nota: 8
(Comely)

He sido incapaz de jugarla más de dos minutos debido a la estridente música de la pianola. He probado comandos de 'sonido no', 'sonido off','audio no', 'audio off' sin ningún éxito. Creo que el autor debería haber sido más considerado en el tema del audio con sus jugadores y permitir desactivarlo.

Momentos más tarde (sin audio en el SO):

Inventario: No llevas nada. ¿En serio?.
salir (en la entrada): No estás en ningún sitio del que debas salir...?!
di pasta a gordon, saloon, gordon, mujer, : No se entera
coger el cartel, mientras gordon esté en la barra no te atreves. ¿Pero si me lo ha ofrecido?
x chica de rojo, x señorita de rojo, x brenda cuando hablas con gordon... nada
en el ala oeste: x escote, x pechos... no veo eso que dices...
di brenda a april... nada
di april a april... nada
di dick a dick... nada
di deja de tocar a dick... nada
di rose a gordon... nada
di gordon a rose... nada
di saloon a gordon... nada
Si pregunto por brenda a rose me dice que es la del vestido amarillo, ¿no era rojo?
di pierna a april... nada
x pierna... nada

Creo que le falta una revisión en general, seguramente con más tiempo sería una aventura mucho más completa. De momento peca
de falta de interactividad, y se hace un poco pesado escribir todo el rato "di xxx a yyyy" y no obtener respuestas coherentes. Los gráficos están bien escogidos y los textos son simpáticos.
Nota: 3
(Saimazoom)

Esperaba mucho más de esta aventura, pero me decepcionó bastante. Por un lado no tienes ninguna motivación para permanecer en el saloon. Aparte de eso, no haces más que preguntar a todo el mundo por todo el mundo y te van contado cosas que básicamente son aburridas y en realidad no llevan a nada. Hay demasiadas personas, el juego se convierte en un "prueba todas las combinaciones", seguramente reduciendo el número de personajes el juego hubiera quedado mejor porque esto se hubiera hecho menos pesado. Los puzzles me parecen muy tramposos y sin sentido, de hecho todavía no sé cómo se supone que había que coger la cosa flotante sin hacer trampa. Pero lo peor de todo es que los chistes no me hicieron gracia. Bueno, la voz del juez sí está graciosa, aunque dan ganas de darle un sopapo y decirle "espabilaaaaaa, que no tenemos todo el día!". El caso es que a pesar de todo lo dicho el juego tampoco está mal, se nota que es uno de los más currados, y teniendo en cuenta que es el debut del autor con Inform eso tiene mucho mérito.
(Akbarr)

Risas y multitud de personajes. El concepto es atractivo (vas desubriendo cosas), aunque a veces me siento maruja en vez de estar investigando (y muchas veces las respuestas son casi idénticas a las descripciones que obtiene el personaje por si mismo, puede que sea intencional, y que la gracia esté en separar el grano de la paja). Algo repetitivo a veces, mecánico. Penalizo las salidas de tono con temas personales, no ha lugar, en mi opinión. No encuentro la motivación (del personaje) para resolver el misterio, salvo, quizás, ganarme un trago o quedarme con la mina. Ninguna de las dos cosas ocurren. La motivación del jugador se puede justificar como "esta puerta no se me resiste" o para poder leer un nuevo chascarrillo. Los puzzles no aportan mucho. Si no fuera por todo esto, detalles que se merecen pulirse, podria haber sido mi favorita y precisamente por eso es la que más me ha decepcionado, por la potencialidad que tiene.
Nota: 8
(dddddd)

La única que me ha hecho reír y con la que mejor me lo he pasado.
Nota: 9
(Lacri)

De nuevo, he de alabar el trabajo del autor a pesar de una nota tan baja. Saloon es una ficción interactiva bastante trabajada y simplemente eso es motivo suficiente para felicitar a Jhames, y entiendo perfectamente las altas puntuaciones que se ha llevado por parte de otros jugadores. En mi caso es solo que no comparto su sentido del humor, me temo, de modo que Saloon se me ha hecho pesada y cargante.
Nota: 1
(Makinaimo)

■ La Pequeña Cerillera

A Cerillera le he dado un siete porque: es una aventura, el grado de interactividad es mejorable pero sigue siendo mejor que en otras, por desgracia es lineal; pero la literatura es impecable y la ambientación también, y consigue emocionar al jugador (al menos a mí).
(Al-Khwarizmi)

Me gusta el relato, porque ya me gustaba antes de ver esta obra. No me meto en el personaje, así que realmente quien enciende las cerillas sigue siendo la niña y no yo. Aún así ha sido una buena idea llevar el cuento a un relato interactivo, y por eso le subo la puntuación, pero no le veo mayor mérito que ése.
Nota: 7
(Jenesis)

Bueno, de la historia de esta aventura poco hay que decir, es un muy buen relato, pero falto de jugabilidad. Ya que se ha hecho de forma conversacional hecho en falta determinadas descricpciones de cosas que se indican en el relato pero que luego no aparecen por ningún lado.
Nota: 6
(Louen)

No he leído el relato original, así que no puedo juzgar si el autor ha añadido mucho de su propia cosecha o se ha limitado a transcribirlo. En todo caso, la literatura es excelente, la historia es conmovedora y triste, y en este casi si me ha llegado.
Como viene siendo habitual en las aventuras de esta Comp la historia pesa sobre la interacción. Otra vez nos encontramos ante una “aventura” en la que prácticamente no hay que hacer nada, simplemente ir encendiendo una cerilla tras otra para poder seguir leyendo el relato. No hay nada con lo que interactuar, no hay nada que explorar, aunque en este caso, por la naturaleza del relato, era quizá bastante difícil hacerlo más interactivo.
Me ha gustado, pero también si lo hubiera leído

en un libro o revista, y por tanto lo penalizo como aventura.
Nota: 6
(Dwalin)

Muy interesante. Es una de esas conversacionales en la que no tienes que hacer nada. Excepto lo evidente, para ver lo que es más evidente todavía, pero te enternece y merece la pena leerla. Para mí, muy interesante.
Nota: 8
(Jhames)

Literariamente, la mejor obra con diferencia. No conocía el relato de Andersen y me ha gustado muchísimo.
Penalizo la nota por el hecho de, al igual que en Kävijä, no hay mucho que hacer.
Nota: 5
(Joruiru)

Bien desarrollada y armonizada, la historia que más me ha emocionado. Sin embargo, no puedo darle mucho más al no tratarse de un texto original, pero aún así está muy cuidada y no he notado ningún fallo en el desarrollo.
Nota: 6
(Comely)

Opino que falta bastante interactividad en el entorno: x manto, x edificios, x tejados, x cuerpo, x manos, x pies, x cerillas, x delantal, x bolsillo, x dedos no devuelven texto.

En la caja que lleva todo el día tratando de vender sólo hay UNA cerilla. ¿No es un poco raro?.
> mira dentro de la caja
En la caja de cerillas había una cerilla.
Después de encender la única cerilla de la caja todavía queda una cerilla en la caja.
La única interactividad del relato se basa en enceder la misma cerilla, creo que hubiera estado bien adornar con más
interactividad la experiencia.
La historia origina ya la conocía y el texto del relato creo que está a la altura.
Nota: 3
(Saimazoom)

La historia está muy bien, como ya comenté en su propio hilo, claro que imagino que el mérito principal de eso es de Andersen. De lo que más adolece es que no se puede hacer nada, demasiada poca interactividad. Pero lo importante es que la disfruté (aquí igual pasa lo contrario que en la de Jack, si hubiera leído el cuento original no sé si me habría gustado el juego).
(Akbarr)

La implicación emocional es uno de los fuertes de la ficción interactiva, y esta maravillosa historia es una excelente elección. Si el relato hubiera sido original es de nueve (malditas cerillas, hay que prohibirlas :P).
Nota: 6
(dddddd)

Es muy tierna pero no hay que hacer nada más que lo evidente si uno conoce la historia, de modo que para mí ha sido casi como otro libro-juego, por tanto la valoro igual que a los otros libro-juegos.
Nota: 3
(Lacri)

■ Jack

A Jack le he dado un seis porque aunque es un librojuego y para mí eso quita puntos, lo cierto es que el grado de no linealidad es alto para un librojuego. Además, está muy bien motivado (nos presenta un misterio que dan ganas de resolver y a la vez la libertad de no hacerlo), la ambientación es buena, el tema me gusta, y la presentación y estilo son impecables. Si hubiese una categoría específica de librojuegos le daría un 9, ya que realmente creo que no se puede hacer mucho mejor, sólo que si me dan a comparar librojuegos con aventuras en el mismo saco no puedo valorarlas igual.
(Al-Khwarizmi)

Increíble... me parece increíble que con una historia conocida por todos y un tema tan sumamente explotado, se pueda hacer una aventura que engancha de este modo. Creo que este es el año de Joruiru, se lo merece, por muchas razones.
Nota: 9
(Jenesis)

Esta aventura, conjunto con la de Saloon es la que más me ha gustado. Aunque sea un libro-juego, te dá las suficientes opciones para llevar la historia a donde quieras. Comencé la aventura tantas veces como finales tiene para llegar a todos. La ambientación es muy buena y la historia consiguió engancharme. Si en lugar de un libro-juego hubiese sido una conversacional tendría mejor puntuación.
Nota: 8
(Louen)

Jack también es un libro-juego, pero me ha gustado mucho. En este caso la aparente complejidad de la historia hubiera hecho imposible una versión conversacional. La primera parte (Jack el Destripador) me ha parecido excelentemente escrita, y me ha sumergido mucho en el ambiente londinense. La aparición de la máquina del tiempo y el giro argumental me ha gustado mucho al principio, pero las referencias veladas a Regreso al Futuro me han arruinado un poco la inmersión ambiental.
Sin embargo por longitud, por literatura, por ambientación, por opciones, etc, me ha gustado mucho. Una gran y grata sorpresa.
Sin embargo, no es una conversacional.
Nota: 7
(Dwalin)

Vale lo mismo que para Cyclops, aunque la veo más trabajada, más elaborada y algo más estilosa, de ahí que le de un puntito más. En caso de ser conversacional, para mí podría haber sido la ganadora en puntuación.
Nota: 5
(Jhames)

Muy buena historia, fantástica ambientación y contínuas referencias-homenaje a clásicos de la literatura/cine. De haber sido una aventura se hubiera llevado mi mejor nota (aunque dudo que se pudiera armonizar semejante telaraña de trama).
Nota: 6
(Comely)

Siempre me gusta una buena paradoja temporal despuñes de cenar. Sin embargo quedan en el aire algunas preguntas, ¿por qué tenía george un cuchillo preparado en el abrigo?¿quién asesina realmente a la chica?¿cómo es posible que exista jack3 si no podemos volver a viajar?¿hay finales que no he visto?. Lo de que se destruya el universo si no sigo la secuencia parece un poco exagerado, en todo caso mi 'copía'
es la que tendría que desaparecer al fin y al cabo soy... McFly!.
Nota: 6
(Saimazoom)

Ya la comenté en su propio hilo. Me temo que

estoy muy condicionado por haber visto "Los cronocrímenes". Al conocer la historia original, la verdad es que no me parece que esté bien adaptada. Imagino que quien no haya visto la peli sí apreciará cosas interesantes en el guión, pero no es mi caso.
(Akbarr)

De nuevo paradojas temporales y otros clásicos. Sabroso refrito muy de mi gusto. Bastantes elecciones y resultados coherentes, lo que ayuda a avanzar casi hasta el final sin contratiempos. Rejugable para ver las consecuencias de otros actos. Excelente literatura, la mejor posiblemente. En general, muy redonda.
Nota: 7
(dddddd)

Lo mismo que la anterior [Cyclops] pero me ha enganchado la historia.
Nota: 8
(Lacri)

He de alabar el trabajo del autor, pero la historia no me ha terminado de gustar. Tal vez porque no puedo evitar establecer paralelismos con varias grandes obras de la literatura o el cine con las Jack no esta a su altura. Aún así, reconozco el buen trabajo. Espero que la siguiente obra del autor sea más de mi agrado.
Nota: 2
(Makinaimo)

■ Pánico a la caida

A Pánico le he dado un cinco... bueno, la verdad es que bien podría haber sido un seis, pero lo hecho, hecho está. Es una aventura, está bastante bien motivada, tiene un cierto grado de libertad y no linealidad con varios finales, el tema me gusta, y la ambientación es buena. No le he dado mayor nota por la implementación, que me frustró bastante porque muchas veces no respondía a lo que yo quería hacer y me salía con frases informitas, y eso reducía muchísimo el grado de interactividad. No me cabe duda que una versión revisada sería para mí una aventura de 8.
(Al-Khwarizmi)

No soy fan de Lovecraft, pero aún así creo que a esta aventura le falta mucho para lograr el ambiente paranoico de sus novelas. La aventura tiene muchos finales pero al parecer no están muy accesible, yo solo he conseguido llegar a tres de ellos. Y bueno... le falta mucho de depurar, no tanto ya de programación como de ambientación y de guión.
Es una más que aceptable ópera prima, pero claro, esto es una comp.
Nota: 6
(Jenesis)

¡Tras 3 libros juegos ya tenía ganas de una conversacional!
El principio (en la terminal) me pareció muy bueno (aunque no pude leer del todo el texto en el cuadro con Gargoyle y andaba un poco desorientado) y me recordó bastante a “Olvido Mortal”. Aunque no había mucho que hacer, los efectos pseudoaleatorios y las descripciones confieren un ambiente misterioso.
Ya dentro del avión, con el giro argumental y algunos bugs la cosa se ha desinflado un poco. No obstante, es de admirar el intento del autor de reflejar de forma interactiva como el avión se estrella. Quizá la escena es demasiado larga, o las reacciones de los personajes no son del todo creíbles, pero desde luego prefiero poder intentar hacer YO algo que leer lo que OTRO decide por mí.
Muchos ánimos al autor novel y esperamos mucho de él. ¡Enhorabuena!
Nota: 6
(Dwalin)

Me ha encantado. Tiene defectos de programación y algunos errores, pero se ven de sobra compensados con el futuro en la aventura que le auguro a este novel escritor. El clima que crea es francamente bueno. Me ha gustado mucho. Y aventura que saque, aventura que juego (siempre y cuando no me maten a las primeras de cambio). Creo que tiene mucho que aportar a la aventura y al mundo del CAAD.
Nota: 9
(Jhames)

Muy buena obra para ser lo primero que hace al autor. Estaba ahí ahí con Saloon y Kävijä para darle la máxima nota, sin embargo en las comparaciones ha perdido por estas razones:
- Las "escenas" son muy lentas para mi gusto. Me refiero a las que no pasa nada... en la terminal me he cansado de examinar a todo el mundo varias veces... esperar en la cola... esperar a que entren todos en el avión... esperar a que despegue... creo que todo esto se podría haber hecho más ágil... con un par de turnos en cada escena bastaba, mientras examinas esto y aquello, se pasan los 2 o 3 turnos y avanza la historia.
- Algunas faltas de interactividad, como que las descripciones se refieren al monstruo y para referirse a él hay que hacerlo como criatura... fui incapaz de hacerme con los mandos del avion (pilotar avión, coger mandos, pilotar mandos, coger controles, etc)... siempre me decia que no veia eso o que no había nada que pilotar.
Nota: 6
(Joruiru)

Mi obra favorita de la Comp, sin lugar a dudas. Libertad de acción para pasear y explorar, realismo en la secuencia de acciones y gran tensión dramática. He llegado a los 7 finales sin problemas a pesar de ser un jugador mediocre, precisamente por el hecho de que todo fluía naturalmente y los puzzles (si se les puede llamar así) representan las acciones lógicas a realizar en cada momento. Falla un poco en la armonización por culpa de falta de tiempo para el testeo, sobre todo en las descripciones del entorno (gente que no está donde se ha dicho que estaba, por ejemplo). Y aquí un spoiler:
A pesar de no ser un fan de Lovecraft ni de sus brutales giros fantáticos, en este caso me ha encantado, ya que he estado pendiente en todo momento de los diferentes grupos de pasajeros buscando a los sicarios que me perseguían cuando al final resulta que son el menor de mis problemas. Al contrario de lo que se ha dicho, me han gustado los tiempos de espera en la sala y en la cola para embarcar, ya que añaden a la paranoia de no saber quién es el sospechoso. Además, los tiempos de espera en los aeropuertos siempre son largos, no me puedo imaginar una recreación más realista.
Nota: 9
(Comely)

En FROTZ 2.43 el texto inicial sale descolocado y no puede leerse al completo, aunque se intuye.
En el aseo del baño no se pueden llevar a cabo las acciones esperadas...
¿Una cisterna en un avión de pasajeros? ¿en una cabina a presión? ¿Cómo funciona el flotador ante subidas y bajada bruscas?¿No se desborda?
Si abro el grifo del baño y espero n-turnos no sucede nada. De hecho lo dejo abierto durante toda la aventura sin problemas.
Por más que espero en el baño no llegamos a mi destino y nadie parece querer entrar.
No puedo examinar el paracaidas que hay en el asiento.

En ese mometno decido ir al aseo, pasan muchos turnos y la azafata no viene a buscarme para que vuelva a mi sitio ni
tampoco despegamos.
El momento del ataque no tiene precio. Me hace gracia lo de la situación 'tensa' XD.
En el momento de estrellarme estoy escondido en el aseo pero los mensajes hacen referencia a que estoy sentado en mi asiento.
Hay momentos en los que sólo se puede teclear espera un montón de veces para que pasen cosas, ¿no sería suficiente con
esperar una vez?
Los pasajeros pasan un turno en el aseo, sí que son rápidos.
Faltan adjetivos en los nombres. Examinar hombres misteriosos nos lanza una pregunta de si queremos examinar los hombres.
La azafata nunca me trae el refresco, a pesar de pedírselo dos veces. ¡Me quejaré a la compañía!.
Escuchar ruidos no funciona.
No puedo preguntar a la azafata por los ruidos.
¡¡¡ No puedo coger mi paracaidas!!!
La azafata comienza a gritar.... habla con la azafata: Solo puedes hablar con seres animados. Vaya
x pasajeros: No veo eso que dices.
En la cabina si pulso los botones: No notas nada extraño al tacto. Vaya...
Solo puedo coger el paracaidas una vez se dispara la secuencia del ataque. Pero antes me decia que no lo veía.
Después del ataque... los niños siguen leyendo su cuento.
Ni los hombres, ni el grupo, ni los niños se inmutan ante el ataque. Nada puedo hacer por ellos, pobres.
En plena caida un pasajero quiere entrar al aseo. Le entiendo.

En general me ha gustado mucho pero se agradecería una segunda pasada para corregir algunos errores. Estaría bien
indicar en curiosidades todos los finales para saber cuales faltan. Muy buena mini-aventura y espero poder jugar en el futuro
más del autor.
Nota: 7
(Saimazoom)

Es la aventura que más me ha gustado. El principio es seguramente demasiado largo, viene bien para ambientar pero como en realidad no vas a poder hacer nada especial, igual hubiera quedado mejor un poco más corto. Yo me estresaba porque no sabía si debería hacer algo o no, con lo cual estaba en la misma situación del protagonista ;) A mi la verdad es que la aventura me ha respondido en general bastante bien a todo lo que hacía, así que imagino que habré jugado una versión más nueva que los demás (o por lo menos que algunos que vi que se quejaban de eso). No sé si se supone que debería haber votado sobre la primera versión, pero eso ahora mismo sería imposible para mi, así que votaré sobre la que he jugado. En definitiva destaco sobre todo la ambientación que crea, y la búsqueda de los múltiples finales alternativos le dan el componente "juego" que también la hace divertida.
(Akbarr)

Mucha rejugabilidad, ambientación muy conseguida (esos de negro desde el principio ayudaron a incrementar mi paranoia, que fué creciendo y creciendo). Falla en cuestiones técnicas, pero se compensan por la cantidad de finales, tan variopintos... Pulida será una gran obra.
Nota: 8
(dddddd)

Me ha gustado lo de los diversos finales posibles pero a veces me resultaba pesado estar haciendo cosas solo para que pasaran las jugadas y sucediera algo.
Nota: 9
(Lacri)

Lo siento, después de ver las buenas críticas que se había llevado y lo altas que eran las puntuaciones me esperaba una obra de 10. Pero te quito el 0. ¿Los motivos? Apenas he sido capaz de alcanzar cinco de los finales por culpa de la grandísima cantidad de bugs que hacen que pierda la immersión en la historia. No obstante, es cierto que una versión algo más pulida podría ser perfecta merecedora de ese 10 que tenía pensado darle. Felicidades al autor por una magnífica ópera prima.
Nota: 1
(Makinaimo)

■ Azul Fuerte

A Azul Fuerte le he dado un cinco porque, aunque es una aventura, el grado de interactividad y de no linealidad es muy bajo. La literatura y la ambientación en cambio están bien. El argumento y lo que expresa el relato tampoco están mal, pero personalmente me emocionó más la Cerillera.
(Al-Khwarizmi)

Partimos de la base de que no soy una entusiasta de la literatura interactiva. Aún así si ésta hubiera sido una Rapidcomp, me habría parecido genial, pero creo que Grendel se durmió y esperó hasta el último momento. Al lector se le da la opción de elegir un final, o mejor dicho, se le da la opción de elegir o dejar pasar la historia.
Si eligiendo se hubiera llegado a un final tan sorprendente como el original, puede que me hubiera gustado más, pero es que lo que eliges desemboca en la anulación de la historia, ya no hay nada que contar.
Nota: 6
(Jenesis)

El relato me gustó, pero no me llegó a enganchar, aún sabiendo que tenía dos finales, no volví a jugar para ver el "malo", es decir, poca jugabilidad y una historia que, personalmente, no me acabó de convencer.
Nota: 5
(Louen)

Un buen intento de hacer interactivo lo que al parecer es un relato ya existente, lo cual no es fácil. Sin embargo, con relatos como este no lograreis convencerme que el futuro de la aventura es la vía narrativa. En este caso me ha gustado mucho más el también poco interactivo relato de Jarel.
Me ha parecido demasiado apresurada. Creo que termina en 2 minutos, y la sensación de no controlar el relato sino que este te controla a ti no me ha gustado.
El ¿sorprendente? final no me he llegado demasiado. Me ha parecido demasiado frío. En un minuto estás con el anillo y al siguiente en el entierro. La frialdad del protagonista no casa con la situación. No sé, me ha dejado algo decepcionado. Quizá si la parte precedente hubiera sido más larga...
Nota: 4
(Dwalin)

Creo que algunas cosas interesantes que ha programado el autor, no son evidentes por falta de descripciones apropiadas, lo cual hace que no las teclees. Yo, por ejemplo, he pecado de lo mismo en Saloon. Creo que como a casi todos, le ha faltado un buen testeo. Me ha gustado mucho que añadiera el código fuente y el Cover

Art. Además, las veces que he jugado, es la chica la que muere y no yo.. y eso ... ME GUSTA.
Nota: 6
(Jhames)

Está francamente bien como literatura, pero no es el tipo de aventuras que me gustan. Soy más de puzles, de ahí la nota tan baja que le doy, a pesar de creo que soy injusto con el relato.
Cotilleando después el código fuente, he visto que hay muchas acciones que ni siquiera me planteé hacer, ya que las descripciones no me incitaban a ello.
Nota: 4
(Joruiru)

Como nos tiene acostumbrados últimamente Grendel: buena literatura y escasa programación, y lo digo con conciencia porque juego todo lo que hace. Entendemos que en esta ocasión ha sido por falta de tiempo y no se lo tenemos en cuenta, pero en vistas de los buenos trabajos que se han presentado en las mismas condiciones no se le puede dar más. Escasa interactividad, corta longitud y un final demasiado abrupto para que resulte emotivo.
Nota: 6
(Comely)

Si cojo la pelota de los niños en los mensajes se menciona que siguen jugando con ella.
El parser no me deja meter la pelota en la papelera.
Al coger la pelota los niños no protestan. ¿ No deberían dar la murga para que se la devuelva?

Me ha parecido una aventura situacional correcta, es divertido rejugarla para conseguir varios finales. Aunque los finales me parecen demasiado bruscos para el comienzo de la historia y la situación.
Nota: 6
(Saimazoom)

Está bien escrita, pero no me transmite nada. Y tampoco se puede hacer nada. Me dejó muy frío.
(Akbarr)

Varios finales, su punto fuerte, y un tema de sentimientos que todos hemos vivido o viviremos de una manera u otra. Algo floja de literatura. Me gusta pero hay algo en ella que no me ha dejado excelente sabor de boca... no sabria decir el qué.
Nota: 5
(dddddd)

No permite ninguna interactividad y la historia no es nada del otro mundo. Además las secuencias de sucesos son un poco extrañas porque le digo adiós a Marta y me pide que me case con ella y al rato me lo vuelve a pedir poniéndose de rodillas. Si rechazo el anillo, se va y no la vuelvo a ver más y si lo cojo, se muere.
Nota: 2
(Lacri)

Un gran relato interactivo bastante bien escrito. Algo más flojo que la media en cuanto a calidad de las obras del autor, pero un muy digno relato para una minicomp.
Nota: 8
(Makinaimo)

■ Cyclops

A Cyclops le he dado un cuatro porque es un librojuego cortito y muy lineal, la interactividad es más bien baja. La historia no está mal pero es corta, se echa de menos poder hacer algo o alterar de algún modo su rumbo.
(Al-Khwarizmi)

Que decepción!!
Una buena puesta en escena, una historia que parecía tan interesante y un final amorfo. Entiendo que esta obra es solo una excusa para que haya una participante en la comp, así que espero que Baltasar entienda mi baja puntuación.
Nota: 6
(Jenesis)

De esta aventura me gustó mucho la ambientación y la historia que cuenta, que si le sumas las explicaciones temporales del autor en el foro, se entiende mejor. No me gustó ni el final ni la linealidad de la aventura, ya que no te da opción de hacer nada más que lo que el autor quiere, sin otra posibilidad.
Nota: 5
(Louen)

Baltasar nos presente un correcto relato no interactivo o libro juego sin demasiadas opciones en formato HTML.
No es muy extenso, supongo que por la premura de tiempo de la MiniComp y el hecho que Baltasar al ser el organizador se haya sentido “obligado” a presentar algo. En todo caso, ha abierto el camino a otros “libro-juegos”, y en ese sentido a contribuido positivamente al éxito de la Comp.
Está bien escrito, la literatura es correcta y la ambientación está trabajada. Sin embargo el relato queda bastante frío, bastante distante. Me parece que en formato conversacional hubiera funcionado mucho más, aunque no hubiera presentado ningún puzzle o bloqueo. El hecho de explorar por uno mismo es mucho más agradable que el de seguir hiperenlaces, al menos para mi gusto.
No he acabado de entender el tema de la fechas, si navegamos en 1909, ¿cómo podemos tener un libro que hable de la desaparición del Cyclops en 1918? En fin, misterios del triángulo de las Bermudas, supongo.
Nota: 6
(Dwalin)

Para mí el fomato libro-juego no es conversacional, pero puede valer para entrar en esta competición, sin embargo eso la penaliza en cuanto a interactividad. Para mí ha sido un relato demasiado corto (plenamente justificado) al que se le puede sacar un gran partido si se hace una versión más elaborada.
Nota: 4
(Jhames)

Interesante idea, pero excesivamente breve y sin prácticamente opciones.
Nota: 3
(Joruiru)

Buena historia y ambientación. Me gustó en su momento, pero algunos trabajos que han venido después la han superado, y como se trata de comparar han lastrado su nota. 3 puntos menos por tratarse de un librojuego.
Nota: 4
(Comely)

Estamos en 1909 pero el protagonista tienen un libro donde se refleja que en 1918 se perdió un barco. ¿Cómo puede
no extrañarse de tener un libro que predice el futuro?. Además el libro que encuentra fue escrito en 1974, el protagonista
baja a buscarlo al camarote es decir que lo adquirió antes de partir... ¿?.

Para mi es una libroaventura que sabe a poco, quizá algún secreto oculto en el barco hubiera estado bien. Buena calidad del texto y gráficos, con sonido de fondo hubiera mejorado

bastante. El final parece indicar que se podría haber resuelto de otra forma, pero por más que rejuego no consigo un final 'bueno. Me gustaría recomendar al autor que lo amplíe, y dé con la historia que tenía en mente originalmente.
Nota: 4
(Saimazoom)

Te quedas con cara de "ya estáaaaaaaa?". Sé que es una minicomp, pero es que prácticamente no llega a pasar nada, y eso en un librojuego es mortal.
(Akbarr)

El tema paranormal y la paradoja temporal me gustan. Sencillita pero con buenos detalles. El bucle refuerza la situación de estar perdido por el amplio oceano. Me hubiera gustado leer sin ilustraciones... me rompieron un poco la inmersión.
Nota: 5
(dddddd)

No la considero aventura como tal pero está bien escrita y ambientada.
Nota: 3
(Lacri)

Si bien es cierto, como ya se ha señalado, que se hace breve y un poco confuso, me ha gustado mucho la atmósfera que Baltasar ha sido capaz de crear con tan pocos recursos.
Nota: 7
(Makinaimo)

■ Soy Anüak

A Soy Anüak le he dado un tres porque la interactividad es prácticamente nula, sé que es un relato experimental pero a mí personalmente no me ha "llegado" mucho, supongo que simplemente no se corresponde bien con lo que yo busco.
(Al-Khwarizmi)

No tengo claro el objetivo del juego, y tal vez tenga yo más culpa de esta baja puntuación que la del propio autor, pero lo que no voy a hacer es decir que lo entiendo cuando no es así. Tal vez quede como una tonta, pero prefiero eso a hacerme la entendida y emular a los súbditos de aquel emperador que quería un traje que solo vieran los inteligentes y acabó rodeado de tontos y mentirosos.
Nota: 6
(Jenesis)

Esta aventura es la que menos me ha gustado de todas, exceptuando la de Piedra, Papel, Tijera. Tiene jugabilidad 0, es un relato que puedes leer de diversas formas, da igual que después de la primera página pases a la cuarta y luego vuelvas a la segunda y vayas a la última. La historia es buena, pero creo que es "cansina", después de leer el relato la primera vez, la segunda simplemete le dí a los botones, para ver si llegaba al mismo sitio o a otro diferente, sin pararme a leer, era superior a mis fuerzas, pero quizá eso sea más problema mio que de la aventura. Otro punto negativo, para mi, es lo de los cuadros de texto, cuando se subió la aventura por primera vez, sin estar terminada, accedí a ella y sin llegar a leer para no spoilear posteriormente vi lo de los cuadros de texto y pensé, "que buena idea, una conversacional en html", con lo que mi frustración fue grande cuando descubrí que no valian para nada en el juego y supongo que al igual que a mi, muchos jugadres que lean el relato por primera vez y se queden un rato pensando qué escribir en ese recuadro para posteriormente descubrir que han "perdido" el tiempo no les gustará tampoco.
Nota: 4
(Louen)

Al principio creí que estaba ante otro libro-juego al estilo de Cyclops o Jack, pero poco a poco de mi cuenta que no.
La literatura es la mejor que he visto en esta comp. La historia o el viaje de Anüak a la mente de De Lucca (¿o a su propia mente?) me ha gustado mucho, aunque me costará un par o tres de lecturas más digerirla completamente y entenderla en su totalidad. En todo caso, para mi la inmersión es perfecta.
Pero, no es una conversacional, no es un libro-juego, la interacción es nula (no acabo de entender la función de las frases que teníamos que completar, aunque ha sido divertido). Es un muy buen relato electrónico, pero, para mí, no es IF, y por eso la voy a penalizar algo en las votaciones.
En todo caso, una gozada de leer.
Nota: 7
(Dwalin)

Para mi no es una coversacional. Repito lo anterior. De todas formas el tema psicológico me cansa. He pasado demasiado tiempo de mi vida intentando entenderme a mi mismo, como para leer cosas de ese tipo.
Nota: 2
(Jhames)

Buffff!!!! Unos textos demasiado densos para mi. Muy bien escritos, pero es un tema que no me atrae en absoluto, a lo que se añade que las decisiones no cambian la historia. Lo de los cuadros en blanco para escribir tampoco lo pillé.
Con este relato me siento como cuando leo críticas de cine... que las únicas películas con 5 estrellitas son las iraníes, turcas o chinas... y yo no les veo la gracia. Sin embargo las superproducciones americanas siempre las califican como malas y son las que más me gustan.
Nota: 2
(Joruiru)

Interacción mínima, ni siquiera puede decirse que se trate de un librojuego sinó más bien un relato convencional en tres capítulos. La idea hubiera podido dar para más, y hubiera agradecido de una mayor ligereza en los textos introductorios, para diferenciar entre uno y otro mundos. Sin embargo, hay que hacer mención a unos textos bien cuidados y la idea de incluir cuadros de texto libre es original. 3 puntos menos por tratarse de un librojuego.
Nota: 4
(Comely)

Me resulta curioso la hora y el día del prólogo ¿Tiene algún significado?.
El estilo de las conversaciones con un * me resulta confuso, pues estoy acostumbrado a utilizarlo para enumerar elementos no para diálogos, hubiera preferido un guión o unas comillas.
Tiene demasiado texto y demasiada poca interactividad para el estilo que me gusta.
Admito que no la he terminado y espero que pueda ser disfrutada como se merece por otros paladares.
Nota: 5
(Saimazoom)

Creo que no lo entiendo, poco más puedo decir.
(Akbarr)

No he podido terminar de leerla me ha parecido pesadísima.
Nota: 1
(Lacri)

Peca de casi total falta de interactividad, cierto,

pero el tema me era sumamente interesante. Además de estar muy bien escrita. Felicidades a los autores.
Nota: 9
(Makinaimo)

■ **Piedra, Papel, Tijera**

A Piedra, Papel, Tijera le he dado un uno porque sólo es una implementación sencilla del juego tradicional, así que no tiene de lejos la complejidad y entidad de las otras obras.
(Al-Khwarizmi)

No considero que esta aventura se haya presentado a la comp, así que no tengo nada que comentar. La he votado por evitar el efecto de "pocos pero grandes", que podría haber hecho que esta obra ganase con un solo voto de 10 puntos.
Nota: 1
(Jenesis)

Poco tengo que decir, ni es jugable, ni tiene historia, ni me enganchó.
Nota: 1
(Louen)

Interesante experimento con Inform, que puede permitir a ciegos jugar al antiguo piedra, papel y tijeras. No es una conversacional y por tanto no puedo compararlo con los otros. El sistema de juego tampoco ha acabado de convencerme.
En todo caso una aportación que aporta diversidad a la competición. Lo puntúo bajo porque no puede compararse a los demás.
Nota: 2
(Dwalin)

Ésta está aquí, pero yo creo que ni la autora sabe que está participando en la competición.
Un uno por las molestias. Pero vaya, que es como el que le da una propina al botones del hotel.
Nota: 1
(Jhames)

Una obra experimental que está en la comp de rebote.
Nota: 1
(Joruiru)

Un 1 por la originalidad (al menos a mí no se me habría ocurrido), pero poco más hay que añadir.
Nota: 1
(Comely)

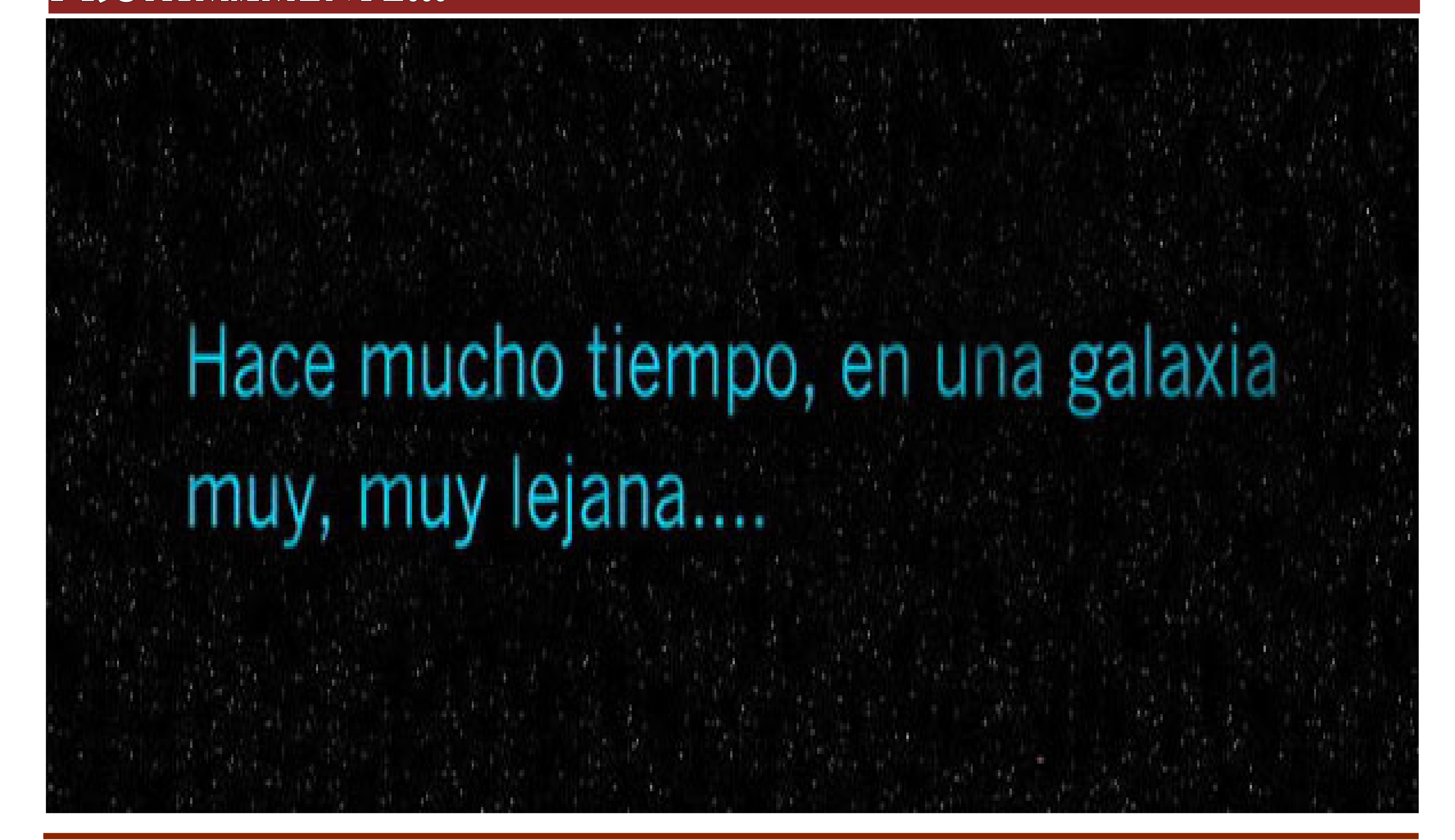
No es una aventura sino la implementación del conocido juego. Se agradece el esfuerzo en la programación, pero no tiene historia y de ahí mi puntuación.
Nota: 1
(Saimazoom)

Lo que ya ha dicho todo el mundo, la verdad es que no la puedo considerar una aventura conversacional
(Akbarr)

No es más de lo que pretende, pero las pretensiones son pocas.
Nota: 2
(Lacri)

Ya lo he dicho en algún momento y lo repito ahora: es una obra de una simpleza tal, que esa misma simpleza hace que no pueda más que subirle la nota hasta ese punto. Y podría ser más de corregir los leves defectos que apunté sobre su presentación.
Nota: 8
(Makinaimo)

PRÓXIMAMENTE...





Segundo artículo sobre MUDs de la serie 'Aventúrate al Multijugador' donde entrevistamos a Damuc, programador de Balzhur MUD.

Aparezco en la Plaza de Darkhaven, una de las ciudades más importantes de Balzhur. Hoy he quedado aquí con Damuc, programador del MUD desde sus primeros tiempos, que nos va a hablar sobre sus interioridades.

Balzhur es un mundo al que tengo mucho cariño, no en balde antaño pasé aquí largas horas descubriendo sus infinitos rincones y muchas de sus grandes sorpresas.

> mirar

Plaza de Darkhaven

Te detienes para contemplar la extension de la famosa Plaza de Darkhaven. Una estatua de piedra ocupa el centro de la plaza, rodeada por jardines de hermosos arbustos que permiten respirar un aire de serenidad y paz. Las principales calles parten en las direcciones cardinales, mientras que al noreste y noroeste hay dos senderos, y hay un letrero que indica a donde lleva cada camino. Ves alzarse la parte alta de la catedral hacia el noroeste. Puedes ver justo debajo tuyo la academia de Darkhaven, y hacia arriba trás unos pocos peldaños Las salas de Reposo.

Hay una pequeña placa en una de las paredes.

Salidas: norte este sur oeste arriba abajo noreste noroeste.

Un estandarte de Belthalas está clavado justo aquí. Callidora esta aqui de pie.

Zak aparece en la habitacion.

¿Zak?

Zak flota hacia el sur.

No te vayas Zak, vuelve con nosotros...
Este chico está por todas partes menos en el CAAD.

Un pregonero chilla 'Al parecer han desaparecido varios gnomos del Refugio Destruido.'
Un pregonero chilla 'Nadie sabe nada con certeza pero parece que se llevaron algo de mucho valor.'

Callidora se va hacia abajo.

- Damuc te cuenta 'holas :)'

Dentro del juego Damuc es uno de los Inmortales, jugadores que tienen poderes especiales con los que pueden alterar el contenido del propio juego y visitar lugares vedados al resto.

- Cuentas a Damuc 'Hola'

- Cuentas a Damuc 'Finalmente conseguí llegar a nivel 2 :-D'

- Damuc te responde 'jajaja, felicidades, ¿te costó?'

- Cuentas a Damuc 'Naaa, no estaba tan anquilosado'

En Balzhur hace falta subir a nivel 2 para poder guardar el personaje y así poder recuperarlo en siguientes sesiones.

Cuentas a Damuc 'Además la nueva academia está mejor'

- Damuc te responde 'siii, la cambiamos'

Siiiii! Dinar ha subido de nivel!! ;) Dinar ha alcanzado el nivel de Avatar!

- Damuc te responde 'te traigo aqui conmigo para hablar?'

- Cuentas a Damuc 'sí'

Calaris felicita a Dinar por su desempenyo... y le regala una cocacola! ;)

Damuc te ha transferido.

Damuc, haciendo uso de sus poderes especiales me ha teletransportado hasta las habitaciones de los Inmortales, un lugar que en mis años de jugador nunca llegué a visitar.

En la Cupula de Balzhur

Te encuentras en el punto mas elevado de todo Balzhur. Desde aqui se puede observar todo lo que acontece en este curioso mundo. Puedes ver diminutas figuras, moviendose continuamente, de aqui para alla, siempre con mucha prisa por resolver sus quests, con la esperanza de reunir muchos puntos, te preguntas para que, despues de todo solo son unos puntos...

Pocos, muy pocos, se detienen a observar el mundo en que viven, dejando escapar montones de detalles, siendo asi incapaces de hacer nuevos descubrimientos, que seguramente les ayudarian.

Puedes ver otro grupo de figuras que no para de gritar, quejarse y reclamar, parece que su ficha ha perdido un poco de poder de golpe y obviamente esta molestando a todos un poco. Es su ley de "yo me jodo, tu tb". Por suerte, al cabo de un rato se cansa y acaba con un: "xxx recall!"... "miedo?"

Al norte, cerca de las llanuras, puedes ver un guerrero solitario, arriesgando su vida al penetrar en la guarida de un dragon con pocas ganas de compartir su preciado tesoro. Por suerte, ha leido que habia un barranco al este y no ha muerto en el intento. Es de los pocos que se fija por donde va. Probablemente consiga su objetivo.

Salidas: este.

Empotrada contra la pared del fondo, hay una bonita cama. Damuc esta aqui delante tuyo. Damuc esta dentro de una esfera de cristales de hielo.

Damuc te sonrie y dice 'Hooola, como has estado? Que es de tu vida, como te ha ido? La familia como esta? Los negocios? Tantas lunas sin verte, espero repetir este encuentro'.

- **Damuc:** siempre es dificil empezar

- **Lenko:** jejeje sí.
Ala... qué chulo, nunca había estado por aquí

- **Damuc:** por aquí suelo andar yo

Es mediodia.

- **Damuc:** tu secretaria no me paso la lista de las preguntas

Parece que Damuc se esta riendo disimuladamente ;)

- **Lenko:** jajaja
- **Lenko:** no son de cogerte X-D
- **Lenko:** empiezo

- **Damuc:** dale

- **Lenko:** ¿Qué es Balzhur y cuál es su ambientación?
- **Damuc:** Balzhur es un juego de rol online, basado en texto, conocimos como MUDs
- **Damuc:** está ambientado en un mundo de fantasía, con toques de edad media

- Chillas '¿cuál es tu papel dentro del Mud?'
Lenko se avergüenza.

Existen varios maneras de comunicarse con otros jugadores: se puede hablar con aquellos que están en la misma habitación, chillar para que te escuchen todos los de la zona donde te encuentras, gritar para que te oigan en todo el MUD (con limitaciones) y usar la telepatía para comunicarse directamente con un jugador de forma privada.

Estos comandos, al ser muy utilizados, tienen formas abreviadas y yo aquí me confundí y lancé un berrido a todo el área.

- **Damuc:** ahí se te fue XD

Damuc se parte de risa.

- **Damuc:** tranqui xD

- **Lenko:** Es la emoción X-D

Damuc se parte de risa.

El cielo se vuelve naranja rojizo cuando el sol se esconde. El cielo oscuro brilla con el relucir de las estrellas. Ya es de noche.

- **Damuc:** yo con el grupo de Inmortales nos encargamos de que esto funcione. Mi función concreta es todo lo relacionado con la programación del Balzhur, así como organizar entre el equipo las distintas tareas que van surgiendo.

- **Lenko:** He visto con sorpresa en vuestra web que Balzhur ha cumplido 10 años. Muchas felicidades.
- **Lenko:** Me parece una pasada de tiempo manteniendo un sitio como este
- **Lenko:** ¿Cómo se originó el proyecto de Balzhur?

- **Damuc:** un grupillo de amigos jugábamos a otros MUDs.. y nos aventuramos a crear uno

Corren rumores de que la zona El Devorador de Mundos es azotada por una tormenta electrica.

- **Damuc:** como hobby, para aprender.. y acabamos creando Balzhur

Cachiiiis... Hong ha muerto :(

- **Lenko:** pues sí que ha cundido
- **Lenko:** :-)

La bendicion desaparece.

- **Damuc:** si, en 10 años da tiempo a hacer muchas cosas

- **Lenko:** El Mud está basado sobre el código fuente de un sistema llamado Smaug

Como comentamos en la primera parte de esta serie, Smaug es un MUD de la familia Diku, de temática fantástica y programado en lenguaje C.

Smaug fue creado como base para el MUD Realm of Despair y se distribuye con sus áreas originales, lo que significa que en el momento de instalarlo no tienes únicamente el esqueleto del juego sino también lugares, objetos y personajes controlados por el propio MUD.

- **Lenko:** ¿fue Smaug tu primera elección?

- **Damuc:** cuando empezamos, era el código más moderno
- **Damuc:** y.. por aquel entonces, sin saber mucho, fue la elección

- **Damuc:** de todas formas de aquel código base, queda bastante poco

- **Lenko:** Recuerdo perfectamente lo difícil que era hace 10 años conseguir un hosting decente para un MUD

- **Damuc:** sí, eran otros tiempos :D
- **Damuc:** de hecho hemos pasado por varios servidores... por algún problemilla que otro

Tu musculos vuelven lentamente a su estado normal...

Como habréis notado el aspecto simulacionista del MUD hace que lleguen continuamente mensajes que pueden ser, como en este caso, debidos a que el efecto de un hechizo ha terminado, o sobre cambios en el tiempo atmosférico, los ciclos de día y noche, noticias importantes, personajes que mueren...

- **Lenko:** ¿Os costó mucho al principio?

- **Damuc:** ¿conseguir el sitio te refieres?

- **Lenko:** sí

- **Damuc:** siempre hemos estado en servidores de pago
- **Damuc:** así que.. nos costo la cuota, básicamente

Damuc se parte de risa.

- **Lenko:** Juas

- **Lenko:** X-D

- **Lenko:** Hablemos ahora un poco de las características técnicas del Balzhur actual.

Te apetece picar algo. Te apetece dar un sorbo a algo refrescante.

- **Lenko:** uf, no me acordaba de esto

Bebes agua de un odre de cuero.

- inventario

Estas llevando:
una espada afilada de la Academia
un odre de cuero
una antorcha

- **Lenko:** estoooo

Me acabo de dar cuenta de que no pasé por una tienda a comprar comida y con mi nivel actual no tengo aún posibilidades para crearla por mi mismo.

Damuc murmura las palabras, 'qcandusabra qawuea'. Una seta magica aparece de repente.

- **Lenko:** gracias

Coges una seta magica.

- **Damuc:** :)

Te comes una seta magica. Nyam, nyam... Estas lleno.

- **Lenko:** Es que entrevistar da un hambre X-D

La cabezota de Damuc se mueve de arriba abajo, diciendo que si si sii...

- **Lenko:** Imagino que después de 10 años te conocerás el código de Smaug casi de memoria, ¿no?
- **Lenko:** aunque como dices lo habrás retocado a saco

- **Damuc:** lo conozco bastante, pero como comentaba antes, Balzhur esta muy modificado
- **Damuc:** pero sí, me he pasado muchas horas peleándome con él ;)

- **Lenko:** entonces no os ha afectado mucho que Smaug lleve parado casi desde que empezasteis

- **Damuc:** no, para nada

- **Lenko:** así por encima qué tiene Balzhur mejorado sobre la base de Smaug

- **Damuc:** así por encima, tenemos un sistema de residencias para que cada jugador tenga su rinconcito en el MUD
- **Damuc:** tenemos un sistema de conquistas de áreas, donde los jugadores pueden luchar entre ellos para conquistar zonas del mundo
- **Damuc:** tenemos un sistema de reencarnación para escoger nuevas razas, donde se pueden aprender nuevas escuelas de magia

Empieza un nuevo dia. Cachiiiis... Morfo ha muerto :(

- **Lenko:** por lo que he visto el sistema de casas esta muy mejorado

- **Lenko:** He leído estos días que se ha desarrollado una librería llamada SmaugFUSS que corrige errores del código original de Smaug.

Cachiiiis... Duryan ha muerto :(
Lentamente, el sol empieza a iluminar todo el horizonte.

- **Damuc:** no tenia ni idea :)

Damuc se parte de risa.

- **Lenko:** Supongo que esos errores ya los tendréis más que amortizados :-)

- **Damuc:** esperemos que sí
- **Damuc:** sin duda, como ya decía.. distamos mucho de un Smaug convencional

- **Lenko:** Hablemos de las áreas, ¿cómo se crean las áreas en Balzhur?
- **Lenko:** Recuerdo el Orb...

- **Damuc:** sí, para hacer áreas hay varios sistemas
- **Damuc:** uno es con un editor de áreas como el Orb o el Area editor
- **Damuc:** y otra.. es hacerla online
- **Damuc:** cuando eres inmortal de cierto nivel, 84 en concreto, tienes los comandos para poder crearla desde dentro del juego

- **Damuc:** lo ideal es combinar las dos formas, hacer el esqueleto con un editor
- **Damuc:** y luego ultimar los detalles desde dentro del mud, así vas viendo mejor como queda :)

- **Lenko:** Ok, en su día hice un área para Phantasien (que era también un MUD basado en Smaug) desde el propio MUD y recuerdo que hacerlo todo allí era un poco tedioso ¿no?

- **Damuc:** sin practica puede ser un poco complicado sí

- **Lenko:** Y, ¿es posible cambiar las áreas 'en caliente', mientras los jugadores juegan?'

- **Damuc:** sí, es posible
- **Damuc:** cuando un área ya se esta jugando, ya siempre la modificamos "en caliente"

Te apetece dar un sorbo a algo refrescante.

- **Lenko:** así que sería posible hacer, por ejemplo, una cierta aventura guiada donde algunos inmortales
- **Lenko:** cambiaran cosas del entorno o respondieran por los Mobs
- **Lenko:** para hacer una aventura más personalizada

- **Damuc:** claro, a veces organizamos eventos de ese tipo

El sol brilla con fuerza, ya es mediodia. Tienes sed.

Bebes agua de un odre de cuero.

Lenko piensa que ya ni se le sirve una cerveza al entrevistador.

- **Damuc:** con ayuda de algún Inmortal siempre es mas fácil "personalizar" la aventura

Damuc se parte de risa.
Damuc cree que mejor un poquito de agua que sino se te sube a la cabeza.
Parece que Damuc se esta riendo disimuladamente ;)

- **Lenko:** Aunque en el CAAD hay bastantes personas que disfrutan con las peleas y los hechizos
- **Lenko:** nos gusta también que nos obliguen a pensar cuando jugamos. ¿Qué posibilidades da Smaug a la hora de crear puzzles?

- **Damuc:** ¿te refieres a resolver pruebas y misterios?

- **Lenko:** sí

- **Lenko:** no se si has jugado a aventuras conversacionales

- **Damuc:** no he tenido el gusto

- **Lenko:** pero normalmente la dificultad está en solucionar los problemas que aparecen

- **Damuc:** pero Balzhur da muchísimas posibilidades
- **Damuc:** de hecho a partir de nivel 75 (el máximo es 80)
- **Damuc:** para subir cada uno de esos niveles, tienes que resolver unas largas pruebas

- **Lenko:** no lo sabía
- **Lenko:** que chulo

- **Damuc:** que en algunos casos se necesitan bastantes días para resolverlas
- **Damuc:** es una combinación de puzzles y también matar malos ;)

- **Lenko:** Al-Khwarizmi, uno de nuestros creadores, disfrutaría a tope :-D
- **Lenko:** si encima metes algún orco ya se desmaya

Damuc se parte de risa.

- **Damuc:** pues hay orcos muy feos y muy fuertes :D

- **Lenko:** de todas formas te pasaré alguna aventura para que conozcas la diferencia

- **Damuc:** también tenemos mobs que llamamos élites, que para matarlos se necesita un grupillo de jugadores
- **Damuc:** en los "puzzles" de niveles 75 hay que conocer a unos cuantos
- **Damuc:** y a esos niveles, también existen objetos muy especiales
- **Damuc:** llamados Reliquias y Legendarios
- **Damuc:** las Reliquias son difíciles de conseguir (las llevan los élites)
- **Damuc:** y los Legendarios se hacen con habilidades de crafteo (forjar, tejer)

Mob es un diminutivo de Mobile, que en la jerga de los MUDs es lo mismo que los PSI de las aventuras conversacionales.

El crafteo (en spanglish) viene del inglés crafting y es la habilidad que tienen los personajes de crear cosas por sí mismos en el MUD utilizando materias primas y procesándolas para conseguir objetos elaborados. Por ejemplo, alguien que aprenda herrería podría construirse sus propias armas o armaduras.

- **Lenko:** no sabía que había crafteo en el Balzhur

- **Lenko:** Smaug es el código base del MUD en inglés Realm of Despair, así que ya venía con una ambientación completa
- **Lenko:** ya creada: lugares, razas, profesiones, habilidades, hechizos, objetos, etc. ¿Cuánto queda de esa ambientación inicial en el MUD?

El sol se esconde lentamente por el oeste.

- **Damuc:** quedan las areas iniciales que tradujimos en su dia al castellano

- **Lenko:** pues eso me lleva a otra de las preguntas, ¿cómo afrontasteis el tema de la traducción?

Una enorme Luna llena alumbra el cielo oscuro.

- **Damuc:** traducir un mud es mucho trabajo, sobre todo las areas
- **Damuc:** pero siempre lo hemos hecho con ganas
- **Damuc:** y cuando lo ves funcionando, la verdad que vale la pena

- **Damuc:** la verdad que hay un montón de áreas que no llegan hasta el final... es mucho trabajo

En Balzhur no hacemos EREs! :D

Damuc se parte de risa.

- **Lenko:** Qué bueno lo del ERE :-)

- **Damuc:** es que estamos en el area de inmortales
- **Damuc:** y eso es para hacer la coña de q nosotros si tenemos mucho curro

Damuc se parte de risa.

- **Lenko:** X-D

- **Damuc:** vamos, eso los jugadores no lo ven pq aqui no vienen (es mensajito del area)

- **Lenko:** Me imagino que, como en cualquier juego y sobre todo online,
- **Lenko:** uno de los mayores problemas es el equilibrio de la jugabilidad entre los jugadores y de los jugadores con el propio juego.
- **Lenko:** Cualquier cambio puede dar lugar a consecuencias desastrosas.
- **Lenko:** ¿Cuántas veces te ha ocurrido que introducir o modificar un objeto o habilidad ha desembocado en la rotura de equilibrio?

- **Damuc:** la verdad que es algo super delicado

- **Damuc:** la gran mayoria de veces que cambiamos algo, siempre hay un grupo descontento
- **Damuc:** ningun cambio gusta a todos, pero lo hacemos lo mejor que podemos
- **Damuc:** siempre intentando mejorar

- **Lenko:** ¿Tenéis algún mecanismo para evitar este problema?
- **Lenko:** para evitar por ejemplo objetos descompensados

Un dragon rojo grita 'aaaauuuuu aaaauuuuuuuuUUUUUUUU!!!!!!!!'

Lenko se acojona.

- **Damuc:** meditamos los cambios antes de introducirlos y los debatimos
- **Damuc:** para los objetos en concreto tenemos un sistema de puntos
- **Damuc:** con el cual nos guiamos

Lenko espera que ese dragon no se acerque.

- **Lenko:** ok
- **Lenko:** Para que la gente se haga una idea del tamaño de Balzhur
- **Lenko:** en comparacion con una aventura conversacional,
- **Lenko:** ¿podrías decirme (más o menos) cuántos localidades tiene Balzhur?

- **Damuc:** tenemos más de 75 áreas
- **Damuc:** divididas en tres reinos

- **Lenko:** y cada área tendrá unas 30 ó 40 habitaciones de media más o menos?

- **Damuc:** hay mucha variedad en cuanto al numero de habitaciones
- **Damuc:** pero la media debe ir por unas 100 por área

- **Lenko:** o sea que podría haber una 7500 localidades diferentes
- **Lenko:** Es un trabajo COLOSAL

- **Damuc:** tenemos unas 10 mil habitaciones, sí

- **Lenko:** Juas

- **Damuc:** algunas creadas por los propios jugadores al hacerse su casita :-)

Pronto va a amanecer.

- **Lenko:** :) eso está muy chulo
- **Lenko:** ¿y objetos y mobs? ¿podrias decirme más o menos cuantos?

- **Damuc:** unos 3000 mobs y más de 6000 objetos
- **Damuc:** únicos :D

- **Lenko:** PUFFFFFFFF

El sol se eleva por el este.

- **Lenko:** sabía que eran muchos pero no pensé que TANTOS

- **Damuc:** como comentaba antes, 10 años dan para mucho ;)

- **Lenko:** Una ultima pregunta técnica. ¿Cómo se soluciona el tema de reiniciar un area pasado un rato?

El problema de reiniciar un área es típico de los MUDs y en general cualquier juego en línea que tenga un mundo persistente.

Se trata de afrontar el hecho normal de que un jugador pase por una zona, mate a los enemigos y se lleve los tesoros. Lógicamente el lugar no puede quedar en ese estado pues los siguientes jugadores que lleguen no tendrán ningún tipo de aliciente, así que se usan distintas técnicas para devolver el área a su estado inicial.

Este proceso se llama reinicio (reset) del área y la mayor dificultad estriba en cómo realizar el proceso cuando hay jugadores dentro de ella.

Algunos MUDs optan por un reinicio rápido (se regeneran los habitantes fallecidos, se colocan los objetos en su lugar y se les devuelve a su estado inicial), otros en cambio realizan este reinicio de forma gradual.

- **Damuc:** las áreas se van reiniciando cada poco tiempo

Lenko recuerda que Yggdrasil era su preferida.

- **Damuc:** si el area esta vacia, se reinicia rápidamente, cuando hay alguien jugándola, tarda un poquito más

- **Lenko:** ¿Qué ocurre si se ha movido un objeto o se ha resuelto parte de un puzzle y el área se reinicia?

Bebes agua de un odre de cuero.

> *examinar odre*

Cuando miras dentro ves:
Esta bastante lleno de un liquido transparente.

- **Damuc:** los reinicios no afectan a los puzzles, simplemente significa que si habia un mob y lo mataron, vuelve a aparecer
- **Damuc:** por ejemplo, si tú tienes que conseguir un llave
- **Damuc:** vas donde esta, la coges y te quedas la llave
- **Damuc:** cuando se reinicia aparecerá la llave de donde la cogiste, pero tú seguiras teniendo la otra que cogiste

Chillas 'una puerta que abriste, se cerrara?'
- **Lenko:** X-D
- **Lenko:** CONTESTA, CONTESTA, ¿SE CERRARÁ? X-D

- **Damuc:** nooooo, tenemos intención de seguir muchos años más

- **Lenko:** X-D

El sol brilla con fuerza, ya es mediodia.

- **Lenko:** jejeje, es que cuando pongo el interrogante de abrir me lo coge como chillar

- **Lenko:** decía que si una puerta que abriste, después con el reseteo aparece cerrada

Damuc espera a que acabes la pregunta.

- **Lenko:** era eso

- **Damuc:** ah, no era pregunta

- **Lenko:** pregunto que si abres una puerta, después con el reseteo si se cierra

- **Damuc:** sí, se vuelve a cerrar

- Lenko: es decir, si el área completa vuelve a su estado inicial
- **Lenko:** Ya para terminar Damuc, que no quiero hacerme pesado, ¿cuántos jugadores tiene Balzhur de media conectados?

Ves 21 jugadores conectados.

- **Damuc:** varía según la epoca estacional y de si es por la mañana o por la tarde
- **Damuc:** pero en lineas generales, por la mañana somos 15-20, por las tardes-noches, 30
- **Damuc:** a veces llegamos a 40
- **Damuc:** aunque hemos tenido mejores epocas

- **Lenko:** creo que eso es más o menos igual que cuando yo jugaba

- **Lenko:** ¿Estás notando mucho la competencia de los MMORPG
- **Lenko:** sobre todo de los gratuítos?

- **Damuc:** sí, se nota, sin duda, pero ya no solo los mmorpg
- **Damuc:** en internet hay mil cosas que puedes hacer
- **Damuc:** hacía 10 años no habia tantas

- **Lenko:** cierto, no solo son los muds sino que para socializar hay más cosas

- **Damuc:** aun así la gente que aprende a jugar a Balzhur, porque al principio es complicado
- **Damuc:** no puede dejarlo
- **Damuc:** mejor dicho.. no quiere XD

Damuc se parte de risa.

- **Lenko:** Jejeje
- **Lenko:** bueno, última pregunta, que no quiero ser pesado
- **Lenko:** ¿Conoces otros MUDS en español? ¿Y en inglés? ¿De otras temáticas?

- **Damuc:** en español conozco unos cuantos, aunque muchos dejaron de funcionar

Una voz profunda pregunta 'Quien ha entrado en los dominios de Balzhur?' Una voz ronca contesta 'Un poderoso Vampiro conocido como Joker ...'

Cachiiiis... Leonidas ha muerto :(

- **Damuc:** en inglés he entrado en alguno para cotillear, pero nunca los he jugado

Lenko piensa que el pobre Leonidas esta mas tiempo muerto que vivo.

- **Damuc:** con Balzhur ya tengo bastante ;)

- **Lenko:** TE CREO

- **Damuc:** es que esta conquistando un área
- **Damuc:** y luchan entre ellos

- **Lenko:** Lo recuerdo
- **Lenko:** eso era de lo más emocionante
- **Lenko:** recuerdo hacer equipos de mañana y tarde para no perder un área durante el dia

Damuc se parte de risa.

- **Damuc:** pero ahora va diferente
- **Damuc:** ahora hay facciones que son grupos de clanes
- **Damuc:** Guardianes de lo Antiguo y Jinetes del Tiempo
- **Damuc:** y se enfrentan una contra la otra

- **Lenko:** ¿los no-pk también pueden conquistar?

- **Damuc:** sí, ahora pueden todos

- **Lenko:** que CHULO

Una de las posibilidades que ofrece Balzhur es que los grupos de jugadores conquisten ciertas zonas del mundo que les dan recursos que después pueden utilizar para mejorar sus propios refugios. Conquistar un área era uno de los momentos más divertidos y peligrosos a los que un jugador se podía enfrentar, ya que no se luchaba solo contra los enemigos propios de la zona sino también con los jugadores rivales que la poseían.

En los tiempos en los que yo jugaba se permitía únicamente la opción de conquista a los clanes de jugadores PK (Player Killing, como vimos en la primera parte de esta serie), pero ahora también las organizaciones de jugadores no-PK pueden también hacerlo.

- **Damuc:** si entras en una area en guerra, te vuelves temporalmente PK
- **Damuc:** si pones org
- **Damuc:** de organizaciones
- **Damuc:** ahí te salen

- **Lenko:** esa es una idea buenísima
- **Lenko:** sí, es mucho más aliciente para los no-pk que no quieren tampoco el estrés de los otros
- **Lenko:** una gran idea

- **Damuc:** y para conquistar un área, tienes que estar en ella defendiéndola (con el riesgo de que te maten)

- **Damuc:** o matar a un jugador de la otra facción, y así ganar puntos
- **Damuc:** quien antes llega a los 2000 puntos, se lleva el área

- **Lenko:** Tienen que haber masacres
- **Lenko:** X-D

- **Damuc:** sííí, hacen mega grupos

- **Lenko:** Bueno Damuc, muchísimas gracias por tu paciencia

- **Damuc:** un placer

- **Lenko:** y de paso saludos a todos los jugadores del MUD que lean la entrevista, sobre todo si queda algún trovador todavía en el juego :-)
- **Lenko:** eso para la posteridad

- **Lenko:** si quieres decir algo que no te haya preguntado

- **Damuc:** que animo a todo el que le guste el ROL y tenga ganas de pasarlo bien venga a visitarnos
- **Damuc:** lo esperamos con los brazos abiertos :)

- **Lenko:** seguro que alguno se anima leyéndote

Lentamente, el sol empieza a iluminar todo el horizonte.

- **Lenko:** yo seguro, que me ha entrado el gusanillo

Desde aquí quiero agradecer a Damuc por su tiempo y su ánimo para contestar tantas preguntas. También me gustaría pedirle disculpas por la tardanza en publicar esta entrevista que fue realizada hace más de seis meses ya.

Por último animo a todos a entrar a Balzhur y probar un mundo distinto que sin duda no les dejará indiferente.

☞ Lenko

P.-S.

Nota: Los problemas de tildes, aperturas de interrogación y demás se deben al propio MUD. He intentado en lo posible mantener la conversación tal cual se produjo, incluyendo los fallos de escritura propios de una conversación vía chat.



Agosto de 1944, Prisión alemana OFLAG-IV-C, Castillo de Colditz
Despiertas ligeramente conmocionado... ese golpe en en la cabeza...
De repente recuerdas...
Hoy es el día en el que habíais planeado la fuga. El túnel está preparado, tus materiales de supervivencia escondidos en el colchón de tu celda tras la revisión de la mañana.

¡Maldita sea! - piensas - ¿por qué habré tenido que enfrentarme a ese guardia?

Los alemanes respetan bastante la convención de Ginebra, pero los alemanes ebrios no, y ahora tú has acabado con tus huesos en esta enfermería mientras tus compañeros están a punto de escapar por el túnel que lleváis meses haciendo.

Debes darte prisa, tienes que salir de aquí y alcanzarlos o todo tu esfuerzo de meses habrá sido en vano. Colditz es una prisión de alta seguridad, no se presentará otra ocasión como esta fácilmente.

■ Escapa de los nazis.

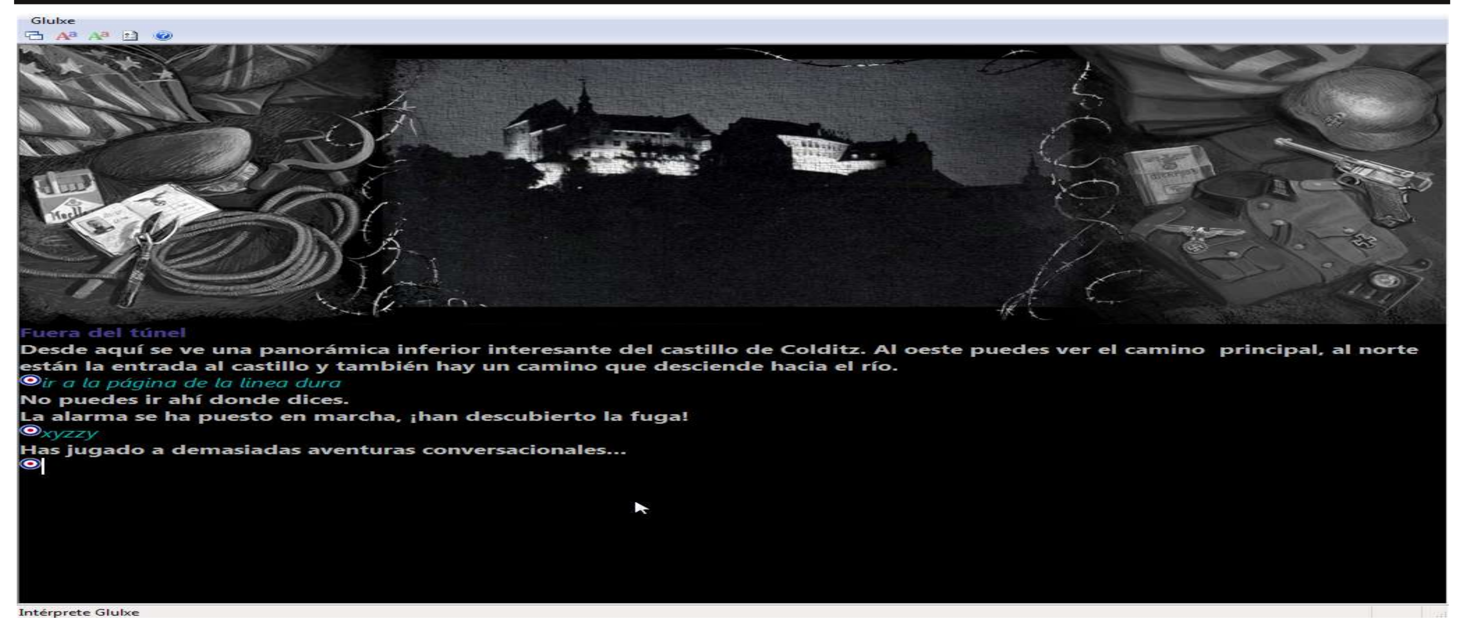
Colditz es, según sus propias palabras, la ópera prima de Uto, más conocido hasta la fecha como el autor de Superglús.

Se trata de una aventura de texto basada en la célebre historia de la fuga del campo de prisioneros para oficiales aliados situado en el castillo de Coldtiz, que ha dado lugar a numerosas novelas, videojuegos, series de televisión y juegos de mesa.

Colditz es una aventura breve, cuyo punto fuerte es la ambientación, que la consigue principalmente mediante una cuidada multimedia. Los textos descriptivos son los

colditz.blb - Glulxe 0.4.4

Enfermería
El suelo de la enfermería desprende un cierto olor a amoniaco. La decoración es escasa, destacando la camilla en la que reposabas situada en el centro de la sala. También hay unos lavabos al fondo y una vitrina acristalada con material médico. La puerta de salida da al norte.



Intérprete Glulxe

justos para contribuir a la ambientación y no romper el ritmo que la aventura trata de imponerle al jugador. Al fin y al cabo, se trata de una fuga...

Todas estas características hacen que esta aventura de Uto sea bastante agradable de jugar.

En cuanto a la dificultad, se trata de una aventura más bien sencilla. El resaltado de los objetos clave en las descripciones ayuda a mantener el nivel de dificultad bajo. Lo único que eleva un tanto la dificultad es que en ciertos puzles se peca del síndrome de la palabra exacta o que sea necesaria la introducción de adverbios en las órdenes del jugador, dado que el uso de adverbios no es muy común. Sin embargo, se trata de un guiño a una aventura clásica como Don Quijote.

La aventura viene con una excelente documentación histórica sobre el castillo de Colditz.

La impresionante presentación, la dificultad baja y el resaltado de objetos en las descripciones hacen de Colditz una aventura especialmente recomendable para usuarios novatos.

■ **Lo que más nos gusta**

- Los gráficos y la banda sonora.
- La documentación de referencia que acompaña al juego.
- El resaltado de los objetos en las descripciones sirven de ayuda inestimable para los novatos.

■ **Lo que menos nos gusta**

- Es una aventura breve que te deja con la sensación de que la historia podría dar para más.
- Se sufre del síndrome de la palabra exacta en algunos puzles.
- Las numerosas muertes súbitas que ocurren al menor descuido.

☞ Joruiru

■ **Puntuación SPAC**



LA TIRA CÓMICA DE JAREL







SPAC

nº 11 · Marzo 2011

Publicación digita: spac.caad.es

Redactores

Fernando Gregoire
Grendelkhan
Incanus
Jenesis
Lenko
Joruiru

Maquetación y diseño

Joruiru

Ilustraciones

Jarel
Joruiru

Mantenimiento web

Presi
Jenesis

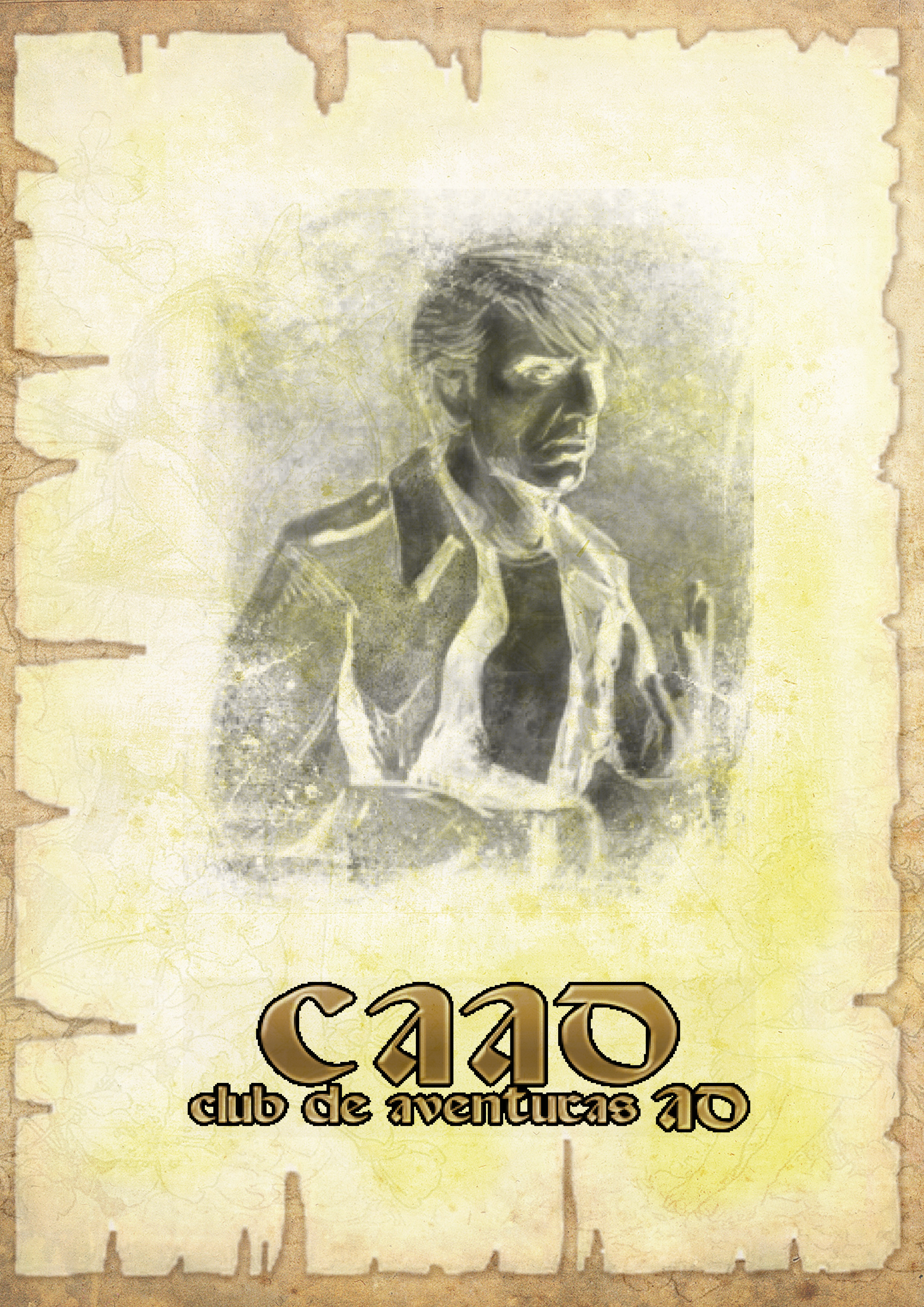
Portada

Joruiru

Contraportada

Joruiru

¡Gracias a todos!
Recuerda: tú también puedes participar escribiendo tu arículo en spac.caad.es


CAAD
club de aventuras AD